科学时代

2005
8A

TV GAME 专门志 Tot.39

GAMEWIND 游戏风

日本王牌游戏制作人畅谈次时代主机

东瀛采风 网罗游戏业界热点

◆ 人气新作 情报快递

新鬼武者
密码时代 指挥官
世界足球胜利十一人9
逆转裁判 复苏的逆转
20款注目游戏缤纷巡礼

GENJI

剧情对话要点攻略＋实用资料公开

OZ

全流程地图式指南攻略＋隐藏要素

影牢II 黑暗幻觉

详细系统分析＋陷阱设置心得传授

坏松鼠 重装上阵

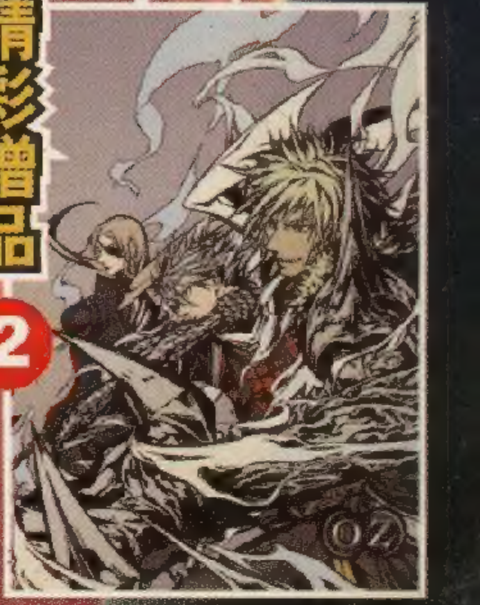
蝙蝠侠 侠影之谜

◆ 经典系列名作最速上手指导

樱花大战V ~再见吧 我所爱的人~

源氏互动争胜棋 精彩赠品 1

精彩赠品 OZ原画海报 2



ISSN 1005250X
9 771005 250004 15>

定价：RMB 9.8

新机地机迷会
GAMESON TRADING CO.

实况足球8初赛
2005年7月23日-7月24日
新机地第三届游戏大赛正式开赛

全国最强潮流游戏、动漫精品专门店

24小时给您 最稳健、最可靠的 网上潮流游戏、动漫精品商店

www.e-gtco.com GTCO机迷会

http://www.e-gtco.com

▼ 新机地参展
首届中国青少年原创动漫展
深圳市少年宫
7月26日-8月1日

▼ 新机地参展
广东国际动画漫画艺术节
广州花城会展中心
8月11日-8月15日

▼ 新机地参展
第七届上海动画漫画展览会
上海东方明珠电视塔
10月1日-10月7日

新机地杭州“首届中国国际动漫节”圆满结束后，新机地将参展以上动漫展览会。我们期待和您的相会！

深圳新机地机迷会有限公司e-gtco. com Ltd.
（欢迎本地及全国零售/批发）
总部地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1
电邮：gtco@e-gtco. com
客户服务热线：0755-25198828

交通银行太平洋卡号 6014281131943150　收款人：耿杰　联系人：杨宇红　手　机：13802233900

客户服务专线：0755-82252632　或：0755-25198828　传真：0755-25198828　地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

2005.8A
2005年8月1日
科学时代
TV GAME 专门志 Vol.38
GAMEWIND 游戏风

CONTENTS

樱花大战V经典系列名作最速剧情攻略
源氏剧情对话要点攻略＋实用资料公开
OZ全流程地图式指南攻略＋隐藏要素
影牢II黑暗幻觉系统分析＋陷阱设置心得

10 新作主打

NDS	逆转裁判 复苏的逆转	20
PS2	世界足球胜利十一人9	10
PS2	新鬼武者 梦之曙光	12
PS2	格兰蒂亚III	14
PS2	密码时代 指挥官	16
PS2	温达与巨像	18

22 新作快递

GBA	新·我们的太阳 萨巴达的反击	37
NDS	滚滚吃豆先生	34
	大乱画！红侠乔伊	35
	史莱姆之勇者斗恶龙2	36
PSP	天地之门	28
	新纪幻想 鬼怪之城II UNLIMITED	29
	龙战士III	30
	古代陷阱	31
	火爆狂飙 传说	32
	Routes Portable	33
PS2	PHAPSODIA	22
	召唤之夜 黎明之翼	23
	灵魂能力III	24
	必杀里稼业	25
	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲	26
	Ramune	27
	狙击手艾里特	41
XBOX	炽焰帝国 英雄	38
	闪耀的天使 第二次世界大战空中骑兵中队	39
	狙击手艾里特	41
XB360	汤姆·克兰西的幽灵特工队3	40
	DEMONIK	42

50 攻略特工队

PS2	樱花大战V 再见吧，我所爱的人	50
PS2	OZ	58
XBOX	坏松鼠 重装上阵	64

70 大攻略

NDS	SD高达G世纪DS	101
PS2	源氏	70
PS2	影牢II 黑暗幻觉	78
PS2	蝙蝠侠 侠影之谜	82
PS2	泪之指轮传说系列 贝维克传说	87
PS2	天外魔境III NAMIDA	96
XBOX	蝙蝠侠 侠影之谜	82

46 初心锦囊

NDS	大盗伍右卫门 东海道中大江户天狗反反复复大作战之卷	47
PSP	机密武装	46

43 东瀛采风

日本王牌游戏制作人畅谈次时代主机	43

GAME INDEX

GBA

新·我们的太阳 萨巴达的反击	37

NDS

逆转裁判 复苏的逆转	20
滚滚吃豆先生	34
大乱画！红侠乔伊	35
史莱姆之勇者斗恶龙2	36
大盗伍右卫门 东海道中大江户天狗反反复复大作战之卷	47
SD高达G世纪DS	101

PSP

天地之门	28
新纪幻想 鬼怪之城II UNLIMITED	29
龙战士III	30
古代陷阱	31
火爆狂飙 传说	32
Routes Portable	33
机密武装	46

PS2

世界足球胜利十一人9	10
新鬼武者 梦之曙光	12
格兰蒂亚III	14
密码时代 指挥官	16
温达与巨像	18
PHAPSODIA	22
召唤之夜 黎明之翼	23
灵魂能力III	24
必杀里稼业	25
COWBOY BEBOP 追忆的夜曲	26
Ramune	27
狙击手艾里特	41
樱花大战V 再见吧，我所爱的人	50
OZ	58
源氏	70
影牢II 黑暗幻觉	78
蝙蝠侠 侠影之谜	82
泪之指轮传说系列 贝维克传说	87
天外魔境III NAMIDA	96

XBOX

炽焰帝国 英雄	38
闪耀的天使 第二次世界大战空中骑兵中队	39
狙击手艾里特	41
坏松鼠 重装上阵	64
蝙蝠侠 侠影之谜	82

XB360

汤姆·克兰西的幽灵特工队3	40
DEMONIK	42

其他栏目索引

情报网络	2
热门视点	6
游戏时刻表	9
新作评议会	48
G画廊	106
Our Shop	107
非常精品推介	109
读编漫话	110

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

■社长／总编辑：陈日岷 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：陈松南 肖瀣龙 ■高级编辑顾问：周亮 ■主办：海南省科技咨询服务中心 ■出版：科学时代杂志社 ■编辑：科学时代杂志社编辑部 ■社址：中国·海南省海口市公园路3号 明星大厦403室 ■编辑部电话：0898-66520319 ■传真：0898-65349204 ■邮发代号：24-165 ■国际标准刊号：ISSN1005-250X ■国内统一刊号：CN46-1039/G3 ■广告许可证：琼工商广字04号 ■总期数：下半月刊177A ■出版日期：2005年8月1日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：广州市东山区金穗路42号星汇园二楼 | 邮编：510630 | E-mail: gamewind@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

iQue DS™ 发售前最终报道

重点新闻

经过上一期杂志对神游公司iQueDS的报道，许多玩家也纷纷表示对该主机的高度关注。最近我们又得到了一些关于该主机的情报：

一、神游公司将于本月15日在国内较大的城市首先推出iQueDS?

按照神游公司一贯的做法，此举也并不难猜测。早在该公司在国内推出第一部游戏主机——神游机时，就是首先在广州、上海，成都三地进行试销售后才慢慢延伸至其他地区。而且如今广州、上海、成都和北京已成为国内的游戏产业发展基地，iQueDS选择此类地区进行首卖，自然也合情合理。不过其他地区的玩家也不用灰心，从神游加盟店得到的消息：iQueDS将于本月23日在全国全面上市！

二、主机售价壹千贰佰元整 软件售价壹佰伍拾元整?

之前关于iQueDS售价的问题一直是众说纷纭。有人说不低于1,600元，也有人说iQueDS会以全世界最低价格的DS身份登场。如今得到神游加盟店的内部情报称：iQueDS首发主机售价人民币1,200元。可以说这是个能令人接受的价格，神游不但为中国市场度身制订了主机的中文系统、增加了主机的内存，而且还加入了手写文字输入这项重要的功能，如果今后推出iQueDS专用办公软件的话，那么您就等于买到了一部游戏功能强大的PDA！再加上主机内置的无线交流软件“Pictochat”，如果在国内也可以享受到良好的无线网络，相信iQueDS的前途是无限光明的！

该加盟店同时还透露了游戏软件的预定发售价格——150元。各位玩家一定可以长出一口气了，这种价格即使是与不流行的水货游戏相比，也是具有很大优势的。更何况神游此次宣布将每月推出一款全中文的行货游戏！目前决定与主机同时发售的游戏虽然只有一款《直感一笔》，可能有些玩家会因为没有自己喜欢的游戏而苦恼，不过这种情况相信很快就会得到改善。不确定的消息称：神游决定在《直感一笔》后，第一个月推出《摸摸瓦里奥》，接下来是《大合奏》，而预定于第三个月发售的则是在日本以及香港等地大受好评的《任天狗》！如此丰盛的游戏大餐一定会令所有的游戏迷为之疯狂。

全球第一个iQueDS的获得者。

三、iQueDS竞拍所得全部捐赠灾区！

上一期我们曾经在报道中提到神游公司在易趣网中对世界惟一的iQueDS套装进行公开竞价销售。该活动于6月28日圆满结束，全世界惟一的iQueDS被来自沈阳的范学文先生以7,700元竞得。

这次竞拍得到了全国玩家的支持，在易趣网中以一元钱底价进行拍卖的iQueDS很快就被竞价到原来的千倍之上。在竞拍活动后，该活动的承办者之一网易对范学文先生进行了采访。从采访中可以看出范学文先生是与我们广大玩家一样喜欢游戏的游戏人，而且作为一个“准爸爸”，他计划将这部全世界惟一的iQueDS送给他即将出生的孩子，这的确让人高兴。

更让人激动的是：神游公司决定将这次竞拍所得到的所有资金全部捐献给我国目前正饱受洪水灾害的地区！回想起神游公司从组建到现在iQueDS的发售，不禁让人感慨万千：是神游让我们第一次玩到了全中文的行货游戏！是神游让我们第一次几乎与世界同步感受新主机的魅力！这次又是神游，是她让我们感受到了人间的真情。

让我们祝福她，祝福神游今后一路走好！

感谢神游公司提供图片

PS2 日本 第3次机战α突然延期

BANPRESTO的超人气“《超级机器人大战》系列”最新作《第3次超级机器人大战α》原定在7月14日发售，现在官方网站以为了让游戏的品质更加提高为理由，所以决定延期两周发售。改为7月28日推出，定价8379日元（含税），并会向预定者提供收录有本系列作品宣传影片的特制DVD作为预约特典。本作是“《机战α》系列”的完结篇，游戏故事继承前两作的剧情，并综合了不少前两作中登场的作品，再加上许多新登场作品及BANPRESTO原创作品，相信各位“机战迷”还要再苦苦等待两个星期啊。

幸好并非延期太久。

XB360 日本 KONAMI将在XBOX360上推出全新独占大作

KONAMI电视游戏部门总裁石冢通弘日前在接受《日本东洋经济》杂志访问时表示，他们将在Microsoft的次时代游戏机XBOX360上推出游戏。石冢氏表示会针对每一款游戏主机的特点与用户层，提供一至两款能发挥该次时代机性能优势的大作级主打游戏作品；而大多数不需要完全运用到专项技术的游戏软件则将会推出跨平台版本，其中还包含了电脑版。KONAMI将需要缩减游戏软件的发行量，并将在PS3上推出像《潜龙谍影4》这样新一代的旗舰级游戏，同时也正在替XBOX360开发全新的原创游戏作品，当然这将意味着独占作品会是在其他主机上玩不到的。

XB360 日本 XBOX360转用HD DVD?

较早之前Microsoft在XBOX360的发表会上，公布该次时代机仍然将会采用现行的DVD-ROM作为游戏媒体。不过近日厂商又发表了将与东芝合作开发HD DVD并强化电脑技术。目前双方已就搭载了次时代操作系统“LONGHORN”的手提电脑能对应HD DVD PLAYER，以及HD DVD PLAYER能对应WindowsCE而进行研究。当然玩家更关注的是XBOX360是否也会应用新软件格式作为媒体，不过厂商的回应是考虑XBOX360的未来新版本将可能会搭载HD DVD功能，但表示此举并不是因为要有意对抗PS3的BLU-RAY。

XBOX360未必一定会应用HD DVD。

XB360 美国 PGR3加入观众要素

Microsoft的人气赛车系列《哥谭赛车计划》最新作预定与XBOX360同时推出。该系列前两作的画面表现令人相当满意，可是赛道旁却没有半个观众，令游戏时感觉比较沉闷。至于最新作《PGR3》就已表明会加入这方面的要素，而且这些观众并不是纸板人，而是每个人都以多边形来制作，令游戏的画面表现力更加写实。

《PGR3》上终于有观众了。

XB360 美国 TEST DRIVE新作新画面

ATARI著名驾驶游戏系列《TEST DRIVE》，其预定在XBOX360上推出的系列最新作“UNLIMITED”又有新画面及消息公布。本作最大特色是以夏威夷岛为背景，而且岛上的一草一木都会原原本本地呈现于游戏中。此外，在游戏中会有超过150款具有版权的真车登场。现在厂商已公开了新画面，玩家仔细观察会发现制作出来的车已经达到了以假乱真的程度，甚至连车厢内部构造都能忠实再现，值得期待。本作品预定2006年推出。

赛车外观几可乱真。

车厢各处均制作细腻。

NDS 日本 真三国无双发售日决定

KOEI公布多时的NDS版《真・三国无双》，虽然时至今日仍然没有画面公开，反而晚些时候公布的《三国志DS》却已有具体资料了。但是现在就有消息指出，该人气动作游戏将预定在9月29日发售。但未知该游戏是2D还是3D玩法，但是却会以《真・三国无双3》的系统作为基础。所有角色都会变成Q版，能对应无线对战。

XB360 美国 微软发表XBOX360的销量指标

Microsoft负责XBOX和XBOX360市场部的PETER MOORE，于英国正在举行中的ELSPA INTERNATIONAL GAMES SUMMIT上公开发表了对XBOX360的展望，他表示由于XBOX360要比对手提早推出，因此有信心可在很早的阶段便能突破1000万部的销量（全球范围内），目前目标是在12个至16个月内（即2007年3月前）能够达到这个指标，还估计次时代主机的总销量会由现在的主流机种（GC/PS2/XBOX）的1亿3000万部增至1亿8000万部。

另一方面，根据美国的市场调查公司KAGAN RESEARCH所作出的报告“FUTURE OF VIDEO GAMES 2005”指出，公布了2005年至2010年美国硬件和软件销售市场数据，预测PS3仍然会是销量最高的主机，不过与XOX360的差距会缩窄至28%以内（现行主机为45%以内），而到了2010年XBOX360销量则会达到革命的两倍，其中更指出XBOX360至2007年能卖出1100万部（美国），似乎比Microsoft自家对XBOX360更为乐观。此外还估计2007年电视游戏产业将达到160亿美元，比2004年的99亿美元增长30%。

PS3 世界 PS3首发日期各有传闻

SCEA于PS3的发表会上，已表明该次时代主机预定在2006年春季发售，一般估计该发售期是指全球范围而言的，可是较早之前UBI SOFT在举行的年度报告中，却指出美版PS3可能要到2006年秋季才能发售，至于革命在欧洲发售就可能要等到2006年冬季。由于这是由第三方厂商所透露的情报，因此距离事实情况应该相差不远。实际上过去无论PS和PS2都是日本最早推出的，毕竟主机的旗舰是在日本，但如果情报属实，PS3在美国市场出现就要比XBOX360迟了接近一年，这期间XBOX360便可累积主机销量，更别忘记两者还可能会有较大的价格差距，令PS3在美国市场失去优势。另一方面SCEE的代表DAVID REEVES也回答欧洲版PS3尚未决定何时推出，可能在春季时PS3只会在日本推出，其他地区都要稍后才能问市。

最终可能只有日版能如期推出。

XB360 日本 XBOX360首批游戏近半属日本制造

《赋法战争》相信会是其中一款XBOX360的护航作品。

不管XBOX360的性能有多强，对于国内玩家来说，最重要的是有哪些为日本厂商开发的作品。较早之前日本XBOX负责人丸山嘉浩在接受日本游戏杂志访问中，表示XBOX360在日本推出时将会有双位数字的优秀作品同时面世，其中有7至8款游戏将是由日本厂商制作的。而XBOX LIVE将与PLAYONLINE的服务并存，而XBOX360的售价和过去的游戏机首发价格比较，不会走极端高价的路线，至于正式售价则要等到夏季公开发表了。

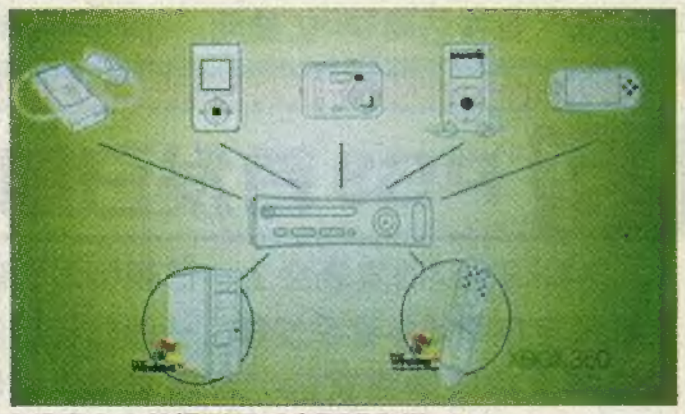
XB360 美国 GTA始创者专为XBOX360制作游戏

正在英国举行的ELSPA INTERNATIONAL GAMES SUMMIT上，Microsoft发表已和游戏开发公司REAL TIME WORLDS签署了合约，今后该公司将会为XBOX360开发独占游戏（由Microsoft Game Studios发行），而且是连续发售“多款作品”。对于REAL TIME WORLDS这间公司相信没有多少玩家会了解，但事实上它是由一位叫DAVID JONES的人在2002年所成立的，而此人正是《GRAND THEFT AUTO（横行霸道）》的始创人，可想而知其具有相当强的号召力。而该公司目前正为韩国游戏厂商WEBZEN制作类似《GTA》的MMO动作游戏《ALL POINTS BULLETIN》（预定2007年发售），相信将会对XBOX360有正面的影响。目前厂商尚未公布REAL TIME WORLDS会为XBOX360开发什么游戏，但估计未来数周便会公开发表。

该公司正为电脑开发类似《GTA》的作品。

XB360 世界 XBOX360可以与PSP及NDS相连接

根据Microsoft在6月底发表的一份声明称，已经开发出了能让XBOX360与竞争对手的手掌游戏机相连接的技术。厂商表示PSP和NDS的用户将能把他们的游戏机与XBOX360连接，通过互联网玩Microsoft的游戏。Microsoft似乎正在尝试寻找与SCEI和任天堂合作的可能性。事实上早在XBOX360发表会上，该厂商就表示过能够透过无线网络与PSP甚至iPod连接。如果这将成为事实，肯定会对XBOX360的销售起到刺激作用。


在发表会上曾提到可对应PSP和iPod。

PS2 日本 异度传说第3章终于有新消息

提到NAMCO的RPG作品，大家首先会联想到“《传说》系列”，因为该系列差不多每年都有一款以上数量的作品问世，而相反预定以三部曲形式推出的“《异度传说》系列”，不知为何每一作都相隔很久，甚至到了令玩家差点忘记故事发展到哪里了。现在该游戏中的一位声优迁谷耕史先生在自己的网页上透露正为《异度传说第3章》的角色配音，相信新作已在密锣紧鼓地开发中，希望稍后会有正式消息公布吧。

PSP 美国 GTA游戏内容及画面介绍

造成社会现象的动作游戏“《GRAND THEFT AUTO（横行霸道）》系列”，较早之前CAPCOM公布已取得了日版发售权，然而却没有公开对应机种，原来近日日本多个县都发起抵制暴力游戏的活动，令厂商一时之间也不敢决定是否推出。另一方面公布多时的PSP版《GTA：LIBERTY CITY STORIES》就已经有内容及画面公开。本作故事背景是《GTA3》的3年前，主角也是同一人，因此有不少老场景都与该作品中的很相似。游戏中玩家除了可驾汽车、摩托车，还能操作直升机及飞机。格斗方面会引入新的锁定目标系统，并设有独立的电台播放音乐。为了配合掌机的短时间游戏的特点，每个任务及事件场面都由5分钟缩短至2分钟左右。此外游戏中玩家可利用摇杆改变视点，画面表现比《GTA3》更佳，而整个游戏的长度与《VICE CITY》差不多，也可为主角改变服饰。美版预定9月发售。

故事设定在《GTA3》的3年前。

任务时间大幅缩短以迎合掌机游戏时间。

PSP 日本 SS人气动作RPG移植PSP

ATLUS多年前曾于SS上推出一款名为《PRINCESS CROWN（公主的王冠）》的ARPG，玩家控制公主提着大剑到处冒险，并且随着故事发展还可选用其他角色。当年该游戏获得了很高的评价，时至今日厂商宣布移植至PSP上。PSP版除了完全移植之外，还会改善画面及字幕表现形式，并且追加画廊模式。游戏预定在9月22日发售，定价5040日元。

图为SS版画面。

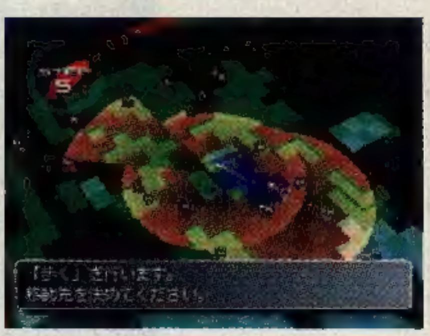
NDS 日本 口袋妖怪新作玩MMO？

未确认情报！曾报导任天堂有可能在七月举行的“POKEMON FESTIVAL 2005”里展出NDS版的《口袋妖怪 珍珠&钻石》。现在网上又有新的情报，指出本作是个能让玩家与朋友合作和对战的游戏，其他玩家则扮演体育馆领导人和对立的训练员。而大家的目标是能进入火箭团成为体育馆领导人，开设酒店和商店。而游戏世界会受到即时的时钟影响，换言之那像是一个MMORPG，画面素质将会达N64版《POKEMON STADIUM 2》水平，当然以上情报还未能确定真伪。

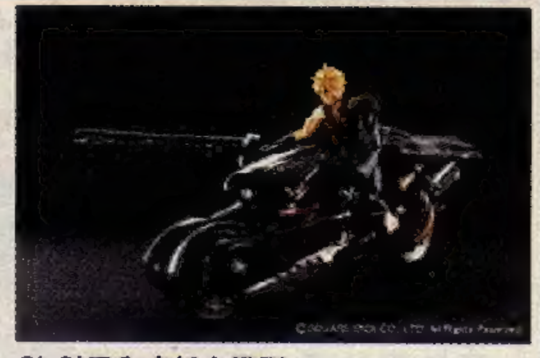
PS2 日本 高机动幻想续作确定开发中

以“《式神之城》系列”而驰名的ALFA SYSTEM，于2000年9月28日曾为SCEI开发一款名为《高机动幻想GPM GUNPARADE MARCH》的SRPG，推出后在日本获得了相当不俗的赞誉，更有许多机迷期待能开发续篇，时至今日终于决定在PS2上推出续集《GUNPARADE ORCHESTRA》，目前还没有游戏画面及发售日期公布，但以ALFA SYSTEM的实力，相信不会令大家失望的。

前作的游戏LOGO。


在PS时代获得了高度评价。

ETC 日本 FF7AC DVD限定版内容公开


CLOUD和摩托车模型

SQUARE ENIX预定9月14日在日本发售的CG动画大作《FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN》，想不到也像游戏走限定版路线。普通版售价4800日元(约人民币360元)，而限定版“ADVENT PIECES：LIMITED”售价高达29500日元(约人民币2300元)。现在已知道附送的特典内容，包括收录动画OVA版的《LAST ORDER FFVII》、配音台词剧本、巴哈姆特刺绣的CAP帽、T恤、钥匙扣，以及克劳德和他的摩托车模型完成品，值得大家收藏。

CAP帽

OVA《LAST ORDER FFVII》

T恤

钥匙扣

杂项情报

◆Microsoft已为FF之父开发中的RPG大作《蓝龙》在美国注册，估计该作品也会在美国发售。

◆PS2《龙珠Z闪光》，已预定在10月6日推出。

◆预定在GC和PS2上推出的索尼克大集合作品《SONIC GEMS COLLECTION》，现预定8月11日发售。

◆之前有报导指ACTIVISION动作游戏《TRUE CRIME》续集以香港为舞台，但现在已确定背景是纽约，名为《TRUE CRIME：NEW YORK CITY》，暂时未有游戏画面公开。

◆未确认情报！美国游戏杂志EGM报导，NAMCO的赛车系列《山脊赛车》新作，将于XBOX360推出同时发售。

◆街机射击作品《雷电III》的PS2版，已决定在9月29日发售，由TAITO发行。同日NAMCO也会推出街头打斗游戏《支配之城》。

◆NCS的人气SRPG系列《梦幻模拟战》，其第三集至今仅推出过SS版，也是系列里唯一引入多边形表现的作品，现在终于决定移植至PS2上，预定9月29日发售，由TAITO发行。

◆KOEI最赚钱系列《真・三国无双》，其第四集已决定推出附加碟“猛传将”，暂时未知追加什么新角色，预定9月发售。另外XBOX版《真・三国无双4》也决定在9月25日推出。

◆SQUARE ENIX于NDS上推出的《史莱姆DRAGON QUEST》续集，副题已定名为“大战车尾巴团”，但发售日仍然未定。

◆去年CAPCOM在PS2推出的恋爱AVG《FULL HOUSE KISS》，已宣布开发续集，但暂时未有画面公开及发售日未定。

◆Microsoft公布模拟驾驶游戏《FROZA MOTORSPORT（极限竞速）》，全球已售出超过72万5千套。

◆KONAMI发表《PRO EVOLUTION SOCCER 5（世界足球胜利十一人9）》的欧洲版仍然会有PS2和XBOX两个版本，相信这两个版本都能进行网上对战，预定2005年冬季发售。

◆PS2和XBOX版的《汤姆・克兰西的幽灵特工队》已定出副标题为“ADVANCED WARFIGHTER（进化战士）”，估计内容与XBOX360版并不相同，预定2005年圣诞期间发售。

◆KOEI公布会将战国SLG游戏《信长之野望 天翔记》移植至PSP，预定8月25日发售，并会改良介面、重新制作过场动画及强化电脑思考时间，定价4800日元。

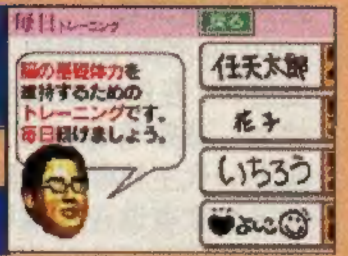
◆改编自同名漫画的PSP格斗游戏《BLEACH（死神）》，迅速宣布开发续集《BLEACH HIT THE SOUL 2》，发售日未定。

◆“《拳皇》系列”最新作《THE KING OF FIGHTER XI》，将会加入三位新角色，分别名叫ELIZABETH(女)、OSWALD(男)和B.JANET(女，来自于《饿狼传说 狼之标记》。预定今年秋季在街机上登场。

TOP 15 游戏封神榜

截止日期为7月5日

名次	平台	游戏	资料	最新	累计
NO.1 NEW	PS2	龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑	SQUARE ENIX/ARPG/6月16日发售/7140日元	13万8052套	13万8052套
NO.2 前回2	NDS	脑锻炼，大人的DS训练	任天堂/ETC/4月21日发售/2800日元	3万3723套	17万4797套
NO.3 前回3	NDS	任天狗	任天堂/SLG/4月21日发售/4800日元	2万3953套	47万2291套
NO.4 NEW	PS2	喧哗番长	spike/ACT/6月9日发售/7140日元	17,777	59,620
NO.5 NEW	PS2	足球人生2	BANPRESTO/SLG/6月9日发售/7140日元	14,376	51,483
NO.6 NEW	PS2	钢铁传说 沙尘之锁	success/RPG/6月9日发售/7329日元	11,727	74,716
NO.7 NEW	NDS	DS引乐词典	任天堂/ETC/6月16日发售/4800日元	6,825	6,825
NO.8 NEW	PS2	犬夜叉 奥义乱舞	BANDAI/FIG/6月16日发售/7140日元	6,298	6,298
NO.9 NEW	PS2	泪之指轮传说系列 贝维克传说	ENTERBRAIN/SRPG/5月26日发售/7140日元	5,704	156,565
NO.10 前回排名13	PS2	机动战士高达 一年战争	NAMCO/ACT/4月7日发售/7140日元	5,641	380,477
NO.11 NEW	NDS	超执刀	ATLUS/ACT/6月16日发售/5040日元	5,510	5,510
NO.12 前回排名4	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO/SRPG/5月26日发售/7140日元	5,411	122,389
NO.13 NEW	PS2	柏青哥 激斗打！街头霸王II	SEGA/SLG/6月16日发售/4935日元	5,402	5,402
NO.14 前回排名5	PS2	半熟英雄4 7人的半熟英雄	SQUARE ENIX/SRPG/5月26日发售/7140日元	5,312	68,514
NO.15 前回6	NDS	SD高达 G世纪DS	BANDAI/SRPG/5月26日发售/6090日元	5,262	68,514



文|电玩太郎

XBOX360在日本市场的可能性

眼看着已经进入了一年中最炎热的季节，PS2上的游戏大作也是一个接着一个发售，但相信玩家在放下手柄休息的时候，谈论的热点话题除了自己所玩游戏的那些攻略重点外，还是离不开各次时代主机。尤其三大厂商阵营在E3游戏展之后还来一轮唇枪舌剑，一方面力称自家主机的机能比对手强，另一方面又数落对手的不是，相信就算真正到了主机发售后也有一番精彩的争斗吧。

PS3任霸主已成定局？

其实放眼未来的日本游戏市场，PS3取得成功基本上已经是确定的事了，这样说来好像是在泼Microsoft和对XBOX360抱有期待的人冷水。但不管怎样说这都是一个事实，目前PS2在日本本土乃至各国的游戏市场都已稳站在顶点地位上。诚如笔者以前多次说过，PS2最大的利器就是能够玩回上一代主机软件，其实这只是一种过渡的手段，事实上现在问大家有谁还会拿PS游戏出来玩呢？相信寥寥无几吧。不过对于当初发售的PS2来说却起到了很大的助力，一来让原来的PS玩家对新机投出了信心一票，二来就算是新玩家，也会觉得PS2"家底"雄厚，更别说主机能够用来看DVD影碟这种大众娱乐功能了。

PS3本身存在着不少优势。

这也是如今次时代机纷纷强调新主机能玩到上一代游戏的缘由，因为这确实是一个相当大的卖点。而借此卖点作为踏脚石而吸引住广大玩家买机，便可进一步巩固游戏厂商的信心。以PS2来说，看看它与其他主机的软件推出比例，就可知道第三方厂商对它的看重，不仅独占的作品为数众多，每间厂商开发的新作也是由PS2占了大半数，这样其他主机能够与之一争长短才真的是奇迹呢。

占据着人气大作是PS2成功的主因。

XBOX360在美国市场的成功是吸引日本厂商的关键。

基于以上的因素，PS3成为下一代机坛的霸主似乎已经是确定因素了，但是否没有改变这种预想的可能呢？这倒也未必。虽然我认为PS3仍然会在游戏机市场上称雄，却不代表XBOX360不能在市场上争取到更高的占有率，换言之即使名次不变，可能两者之间的差距也会大幅缩短。目前XBOX唯一被大幅抛离的地区就只有亚洲地区，或者可以直接说是日本，在欧美等地XBOX其实已经取得了相当不俗的成绩，即使日本厂商也不得不觊觎XBOX在当地的实力。

主机厂商努力成效仍是有限的

《蓝龙》可能是XBOX360成败的关键。

其实与其讨论PS3的问题，不如看看Microsoft应该怎样做才能令XBOX360更快地深入民心。厂商选择比其他对手提早一步推出新机，目的是在对手出现前尽量累积销量（筹码）。笔者觉得现在大家与其看主机性能，还不如留意新主机有什么对应的软件，毕竟那才是购买游戏机的真正目的，而日本市场也成为XBOX360胜败的关键，因为该国已占了全球超过四分之一的游戏市场份额。

由自家请名人开发新作并非长远之计。

任天堂也不能单凭自己的实力取得天下。

无疑本次Microsoft在日本市场明显地有更多营销手段，请来FF之父、鸟山明、井上雄彦等这些日本名人为XBOX360开发日本人最喜欢玩的RPG游戏。笔者对于厂商此举是绝对赞成的，但另一方面却在担心其他第三方厂商的支援，毕竟要主机有健康的发展，只靠主机厂商自己是不行的，当年的SEGA与现在的任天堂都反映了这个现实，虽然那样做能吸引到一定的玩家，但却会有一个限度。所以第三方厂商在次时代主机时代将继续扮演着左右大局的重要角色，就目前Microsoft公布的作品名单来看，笔者暂时只可以用不容乐观来形容。

SQUARE是否只是个过客

首先是万众瞩目的SQUARE ENIX，这间能够定主机"生死"的厂商，虽然目前公布同时为三大次时代主机效力，但是还要看它对待这些主机的态度，要做到完全公平对待相信很难，比如该厂商加盟GC后就只推出了《最终幻想 水晶编年史》这一款作品，相反PS2上的大作则不断，这对GC的销售也就没有什么实际成效了，相反为了《最终幻想 水晶编年史》而买机的人可能还在诅咒任天堂吧。

《FFCC》未能扭转GC的命运。

《FFXI》只不过是厂商在XBOX360上的试金石。

而目前XBOX360其实也面对相同的问题，即使厂商加盟了，如果不去开发其他新作，其结果与没有加盟根本没有分别，尤其是SQUARE ENIX不少作品都属超大作，开发经费数以亿日元计。要厂商对于一部尚未知道能卖出多少的主机投放大量资源开发游戏的机会实在很渺茫。正因为尚未知道能有多少回报，因此才会选《FFXI》作为试金石，原因是只需移植自电脑版就可，实际上要做的工作不如开发新作花时间，其次成本也能大幅降低（最少不用花钱制作CG开场动画）。

故此《FFXI》在XBOX360上的销量将会直接影响厂商今后对主机的态度，如果该作品的成绩无法达到厂商的预期，有可能便从此脱离关系，成为XBOX360的过客。或者Microsoft可以考虑像任天堂那样，出钱请SQUARE ENIX也为自己开发另一系列的新《FINAL FANTASY》作品。

其他厂商的态度

《赋法战争》的表现颇值得期待。

其他第三方厂商方面，其中最积极的要算是FROM SOFTWARE，因为它敢于开发RPG游戏《"EM" ENCHANT ARM（赋法战争）》，当然这也是日本市场最需要的作品。玩家对厂商肯制作RPG是采取无差别的欢迎态度，单就游戏画面也觉得映像水准可比得上《FF》，不过对于该游戏名称笔者却颇有微词，不知玩家对其原名有多少理解，连名都叫不出的话想成为话题也蛮困难的。

《FRAME CITY》似乎比较倾向于美国玩家的口味。

至于热门厂商如CAPCOM、NAMCO、SEGA都暂时各有作品发表，但却都是没有成绩的新作。虽然老是出系列作也是很没意思的，但对一般机迷来说，系列作便是信心保证，是吸引他们买机的主因。就像有读者来信中的比喻，NAMCO的《FRAME CITY》与《铁拳》哪一款会较容易吸引人选购呢，相信答案是不言而喻的。其中SEGA更是最令笔者泄气的，因为连同美国合共发表的3款作品中，竟没有一个游戏是出自自家手笔，于E3播放的《死亡之屋》、《AFTER BURNER（冲破火网）》、《SONIC（索尼克）》和《VIRTUA FIGHTER（VR 战士）》的映像，也不敢奢望最终会有XBOX360的份儿。

SEGA没有一款XBOX360作品是出自自家手笔的。

还Microsoft一个公道

其实说到游戏，可能有不少人在期待Microsoft能够重新开发MMORPG《TRUE FANTASY LIVE ONLINE（真梦幻想在线）》。当年这款专为XBOX开发的大作，的确给予了不少玩家新希望。其切合亚洲玩家需要而设计的系统与画面，以及崭新的通讯方式，都令喜欢玩RPG的人为之雀跃。可惜之后厂商以制作拖延及到发售时已经变成过时作品为理由而中止开发，就此事相信有不少玩家都会对Microsoft表示不满，而日本人更可能觉得该厂商根本就重视当地市场，但其实Microsoft是"哑巴吃黄莲，有苦说不出啊"！

事实上，就笔者从知情人士口中得知，《TFLO》其实是由负责开发的LEVEL 5单方面终止的。一直以来Microsoft都希望能够完成《TFLO》，可是LEVEL 5因为同时接了SQUARE ENIX的《勇者斗恶龙Ⅷ》的开发工作，就连该公司内部的人也强烈地希望参与制作。要知道开发《DQ Ⅷ》肯定比《TFLO》更能令LEVEL 5的名声鹊起。

结果LEVEL 5决定放弃制作《TFLO》，但由于游戏已制作到了一定进度，所以Microsoft也无法接手，再加上LEVEL 5也不愿意把游戏的开发引擎及资料留给Microsoft，于是决定赔偿制作费给Microsoft。最终Microsoft为了使双方都好下台，便以诸多理由宣布该游戏开发中止，结果背负上了背弃日本玩家的污名。

在商言商，LEVEL 5此举可能只是作出一个对自家最有利的选择，但对Microsoft来说就留下与日本游戏迷之间的一道裂痕。希望别被笔者说中，日后《TFLO》可能会变成《勇者斗恶龙 ONLINE》来个借尸还魂呢！

XBOX机迷都曾期待《TFLO》的推出。

《TFLO》事件令许多日本机迷对Microsoft很失望。

《DQⅧ》是令《TFLO》胎死腹中的元凶。

PS3未来将要面对的问题

前面谈过了XBOX360，大家可能还是会觉得笔者偏心于XBOX360，但目前PS2始终在世界各地均雄居霸主地位，其后续主机自然也自然受到全球玩家的期待，成功的可能性似乎已是大势所趋。

软件比硬件重要

各厂商都采用类似的手段来发展。

目前PS2全球产量已经突破9000万大关，实在是相当厉害的数字，其他对手即使是在美国已经取得了接近四成的市场，但在其他地区就真的望尘莫及了。PS2成功的原因也不在此多说了，不过软件向下兼容及能看DVD影碟这一套已被证明成功的商业模式（BUSINESS MODEL），也成为了其他主机厂商仿效的对象，所以玩家将会发现无论XBOX360还是革命都同样具有类似的特点。

其实主机的性能强弱的确已经不再是胜负的关键，正如以前笔者说过，当主机性能能够达到某个境界，差距就没有表面上所看到的那么明显了。高性能的主机硬件规格相信只是用来吸引游戏制作者的注意力的，但话说回来，游戏制作者其实也是受雇主（厂商）的意向左右，在什么机种上制作游戏，可能未必有绝对的自由。对一般玩家来说，硬件规格也可能只是一些看不明白的数字，有什么游戏可玩才是重点。毕竟性能再强，主机外表再吸引人，若是没有精彩的游戏与之配合，也难以激发玩家的购买欲，因此能够掌握住具有号召力的游戏就是次时代主机致胜的关键。

次时代机的性能差距已经开始变得模糊。

誓保恶性循环

PS2的成功在于人气系列作由其独占。

由于对手都懂得对症下药，相对地PS3能兼容上代游戏软件的优势已经减弱，毕竟兼容老游戏只是一种带有噱头的卖点，当过渡期结束之后，玩家就会专心于玩新主机上的游戏了。不过PS3在次时代机中的行情始终属于看涨的一方，主要原因还是享受着PS家族所带来的余荫，至今SCEI一直能与各大第三方厂商保持着良好的关系，从PS时代累积至今的"名牌"效应更是威力绝大的。自从任天堂失利后，SEGA也加入了PS阵营，差不多已令PS2尽收天下"兵器"，好的东西往往都是独占或是抢先推出，其他厂商想开发游戏，当然也都会优先考虑PS2，试问又怎会不做这样前景光明的生意呢？也正因为这种情况，出现了富者越富的"恶性循环"，对于SCEI来说，当然希望PS3能够延续这种"恶性循环"。

从厂商首批发表的作品群中，不难发现各大热门厂商如NAMCO、BANDAI、SQUARE ENIX、KONAMI、CAPCOM，均将自家最具"杀伤力"的作品放到PS3上。尽管有人会批评老是重覆这些系列实在欠缺新鲜感，可是对于一般机迷来说，这些系列作往往是信心的保证，不仅是因为作品的名声，而是令人感受到这些厂商对PS3的重视程度，连大厂都肯将最有销量保证的游戏放在该主机之上，可见未来是一片光明的。

由于PS3已经率先掌握了多个有销量保证的系列名作，绝对为机迷打下强心针，往后

大作在手，世界通行！

第三方厂商动向显示出对PS3的信心。

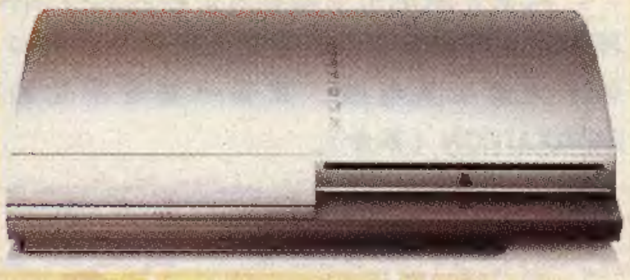
就要看对手有什么动作了。因为"你有张良计，我有过墙梯"，毕竟第三方厂商最主要还是向钱看，筹码在他们手上，向哪一张"赌桌"下注完全是自由的，要留住这些"赌客"就必须花点心思了。

硬件与媒体

SCEI对于次时代机有着相当的执着，例如特意开发出超强的CPU（中央处理器），又请映像芯片大厂NIVIDA设计专用GPU（图像处理器），甚至研制出最高容量可达100GB（比起普通的硬盘具有更大容量）的媒体，作为次时代机的确是当之无愧的，甚至有走得太超前的感觉。

不错，SCEI就是要让PS3给人一种走在游戏机领域尖端的感觉，然而如果大家的焦点其实是在于有什么软件可玩，开发成本这样高昂的主机就有点不适宜了。要知道现在的游戏机产品的寿命都只是在5至6年间，而且这并不会因为目前的主机性能的强化而延长其寿命，因为当其他厂商开发新主机时，自己也要跟随着市场需求来开发新主机。换言之即

性能过高未必代表寿命也增长。



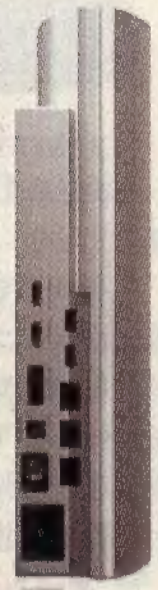
PS3寿命结果也可能只是5至6年。

使PS3的硬件技术极强，数年后还是要面对推出PS4的事实，到时厂商又要投入更高的研发成本去制作超越PS3的主机。

现在推行BLU-RAY DISC未必是适当时机。

媒体方面，采用BLU-RAY光盘的确是个令人眼前一亮的选择，因为单是一层容量已经能抵上3张DVD-ROM，毫无疑问可让开发者更放心地去制作大容量游戏。问题是这种全新的光盘生产线还未普及，成本自然高昂，这些都会转嫁到玩家身上，有可能令软件的售价居高不下。即使厂商愿意赚少一点利润来维持目前的水平价格，但要知道不管主机性能再强，也未必能一下子令玩游戏的人数大幅增加，就从现今许多软件销量都出现停滞的迹象来看，再加上开发游戏的成本也增加，这将无疑变成了三重压力。

周边配套



过多的插槽其实未必有用。

PS3性能在此不想多谈，因为那只会搬出一大堆的数字。个人最想谈的是有关它的周边。其实本次PS3给人的感觉就像是一部个人电脑，因为前前后后设有大量的USB这样的PC机专用插槽，比目前的个人电脑还要多，不禁令人会产生疑问，"有没有这样的必要"？虽然目前电脑应用的内容类繁多，但对于游戏机来说实在没有这种必要，只会给人一种浪费的感觉，因为以过去的经验所得，在游戏机上设置许多插槽，最后以没用的居多。

对许多机迷来说，最关心的其实反而是硬盘。《FFXI》当初的销量之所以受到限制，相信主要原因就是硬盘，没有内置硬盘令许多玩家对此游戏望而却步，同时也影响了厂商开发其他对应网络游戏的信心。正如笔者以前多次提到的，游戏迷最忌讳的就是要另外花钱购买昂贵的周边器材才能玩到某款游戏，因为不知道往后该周边是否仍有可为之处。厂商就因为该周边销量，退而求其次，宁可制作一些本来无需该周边的游戏，以给玩家一个良好的答复，但其实却钻进了另一种"恶性循环"中。

XBOX360附送硬盘起着关键性的作用。

事实上，XBOX360随主机附送一个可拆卸的20GB硬盘，确实给人一种诚意，因为玩家无需再花一笔，甚至所有游戏记录都能够储存进硬盘中，实质上这会替玩家省下不少金钱，就更别说买机时还附送通讯用镜头和耳机了。

上网服务

MMORPG没有硬盘，发展将受到限制。

网络服务其实是PS3的一项隐忧，之前PS2没有一套固定及简易的上网服务，的确令到不少玩家望之却步，尤其是不同公司往往都有各自的收费标准，造成PS2玩家想玩这间公司的游戏要付一次钱，玩那间公司的游戏又要再付一次钱，若是玩10间不同厂商的网络游戏就需付10次钱，这对玩家来说无疑是一种负担。

而早已在XBOX上推行的XBOX LIVE，以统一的形式出现，玩家想要利用XBOX上网只需购买该套周边软件装置在主机中便可，不会产生无所适从的问题。再加上除了某些特殊游戏外，绝大部分的作品都只需支付基本月费便已能随时进行网上对战，确实为玩家省下了不少金钱。另外也因为主机本身配备了硬盘，可以下载新关卡或新内容，这些都是PS2难以做到的，即使之前BANDAI曾为《机动战士高达 相逢在宇宙》提供下载资料，但因为持有硬盘的玩家有限，成效也不够显著，厂商自此也不再做这些服务了。

至于XBOX360的XBOX LIVE将是强化版，把XBOX版的各种缺点作出修正，例如由封闭环境变成可开放连接到SQUARE ENIX的PLAYONLINE，这一点的确为彼此提供了商机，往后相信能吸引到更多厂商加盟。再加上PS3如不能随主机附送硬盘，那将对网络游戏的推动可能造成进一步的打击，正如《FFXI》的开发者所言，要推动MMORPG，没有硬盘将是很困难的事，想凭借游戏软件来带动硬盘销售的成效也很有限，因此可以料想在PS3上发展MMORPG将有一定限制。

REVOLUTION能否为游戏界带来新革命

之前分别谈论了笔者对于两大次时代机XBOX360和PS3的看法，其实读者应该会发现不论是哪部主机，笔者都是以较负面的心态去看待的，因为新主机有多强及有什么支援似乎大家心里有数，反而一些看不见的隐忧更为关键。而最后自然轮到任天堂的REVOLUTION（革命）。

家用机由盛转衰

任天堂的游戏仍是信心保证。

N64令任天堂家用机事业由盛转衰。

想当年任天堂在家用游戏机界的确是可用“呼风唤雨”来形容，在FAMICOM（FC）及SUPER FAMICOM（SFC）时代坐拥压倒性数量的第三方厂商为其效力。尽管当年有主要的对手SEGA及后来加入的NEC HE发起了挑战，可是它们都功败垂成。任天堂能够于当年稳站游戏界第一把交椅，原因有几个，首先本身游戏素质有保证是重要原因，该厂开发的作品一直都是以创意及游戏性行先，而且每次均没有令人失望，这个“金漆招牌”令任天堂的一种品质保证。其次是当年虽然也有其他机种作为竞争对手，但是却没有一间能像任天堂游戏那样可获得如此多的厂商支持，正如上文提到的“富者越富”的理论，任天堂自然抢占了最大的地盘。就算其他对手致力挖角，那也只是冰山一角，对任天堂构成的威胁很有限。

PLAYSTATION的成功可说是由任天堂间接造成的。

但大家都知道NINTENDO 64（N64）令任天堂的游戏机事业出现了重大的变化。其实问题发生在之前的SFC时代，由于当年MD和PC-E均朝着大容量媒体CD-ROM发展，令任天堂也想跟随其步伐，以免落后于人，于是找来SONY共同研究SFC的CD-ROM。但此后任天堂却消取了有关的发展计划，改为研制次时代机N64，谁知SONY因为这件事而开始对电视游戏机市场产生了莫大兴趣，于是新一代的机坛霸主PLAYSTATION终于诞生，从此事件上来看，可说是任天堂亲自培养出了最强的对手。

一枝独秀的能力有限

N64时期赶走了许多大厂，包括能呼风唤雨的SQUARE。

GC的推出给人上不着天，下不着地的感觉。

电视游戏业一直以来只是朝着一个目的前进，那就是“进步”。每一代的游戏都要比上一代游戏机软件强，但问题是你进步时别人也进步，因此如果无法在性能层面上突围而出，便会被对手比下去。N64就出现了相类似的问题，在其他主机已经活用了CD-ROM的大容量让开发者“任意挥霍”时，N64却仍然坚持采用卡带作为媒体，而映像上也未见特别出众的地方，再加上厂商自恃仍有着当年的号召力，结果在这段时间内“赶走”了许多为其效力的厂商，正所谓此消彼长，离任天堂而去的厂商就成为了对手的助力。

N64的失败就连任天堂也不得不亲口承认，但既然已经成为事实，唯有重头来过，希望以新主机GAME CUBE（GC）挽回在家用机领域的劣势。可是在一开始已经面对着许多困难，首先主要对手PS2因为能兼容PS软件而先行一步，次要对手XBOX也以称雄于现行机种的性能挂帅。可是GC却完全没有以上的两项优势，唯一能作为主力武器的就是自家出品的游戏。不过任天堂的魅力已被证明只能吸引到某种数量程度的游戏迷支持，非任天堂支持者绝大部分都会对它不屑一顾。尽管初期厂商致力于邀请第三方厂商为GC开发专用游戏，然而在“长贫难顾”的现实环境下，这些厂商也陆续减产，甚至将原是GC独占的作品改为在其他机种上发售，以争取更大的利润。

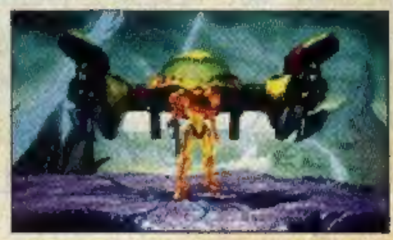
性能还是非常重要

说了一大段有关任天堂主机的历史，好像与新世代机REVOLUTION（革命）无关，但其实笔者只是想点出任天堂家用游戏机的发展历程，从某个观点来看，其实算是倒叙。无疑主机性能是一代比一代强，可是那只是和自家产品相比，若是与其他厂商的产品比较就会相形见绌了，虽然有俗语说“人比人，气死人”，但是在游戏机领域与竞争对手进行比较却是必然的。什么“性能并非一切”、“游戏性才是最重要的”虽然是有道理，但却不是真理，有许多玩家未必会理会这些，尤其是对游戏开发商来说，业绩才是重点，能带给自己庞大利润的就是好主机。

至于任天堂新一代主机革命，现阶段除了任天堂所公布的那一丁点资料外，还有许多不明之处。首先是性能方面，社长岩田聪先生一直都以“性能并非重点”来避免谈及主机的实力，相反对手却尽展所长，毫无疑问这是一种避重就轻的态度。正如笔者以前所说，身家（主机性能）是越雄厚越好，虽然厂商曾强调革命的性能会是GC的数倍，但这么空泛的比较实在不能给人信心。尤其是看过厂商于发表会上展示的唯一一段革命游戏映像《银河战士3》后，笔者只能感觉到表现与GC没有太大的差异。

撇开性能不谈，那就要看看任天堂一直以来强调的新游戏方向性。其实真正懂得游戏的人，都理解主机性能的确并不代表游戏的全部，就像NDS那样，虽然在性能上明显不及PSP，可是凭着那独有的设计，令它产生出许多前所未有的新玩法，例如前阵子成为潮流话题的《任天狗》，就是PSP想模仿也未必做得到的，这的确证明了任天堂的理论。至于革命到时会以什么样的“新玩法”作为卖点，那将起着决定性的作用。暂时网上有关革命的手柄操作的传闻颇多，但普遍离不开声音辨识及触碰感应功能，但用于家用游戏机是否适合就只能有待实物出来才能评估了。

第三方厂商只会看重利润问题。


《银河战士3》未能显现出革命的强势。

新玩法将会影响革命的发展。

兼容或许是糖衣陷阱

相信革命目前发表的众多资料里，最令人感觉安心的就是向下兼容问题。厂商已声称能够利用革命直接玩到GC软件，甚至还可以透过网络下载FC至N64的各代主机游戏，换言之，买一部革命就能玩齐任天堂的所有作品。骤听这的确是很吸引人的卖点，但想深一层，可能是个糖衣陷阱。首先能玩GC软件，其实只是一种用来应付主机交替过渡期的手段而已，当然不排除拥有GC软件的人会在日后再拿它们在革命上玩。但下载老游戏是否真的那么吸引人呢？厂商只是在利用模拟器让革命可以玩到老游戏，像目前XBOX也能做得到（当然这是非法的），即是说并非只有革命才做得到。其次革命不设硬盘，所有下载游戏都要放入闪存中（FLASH MEDIA），可是终有容量上限的问题，到时可能要删除掉。最后就是下载方面相信并非免费的，若是任天堂肯以100日元下载一个游戏来说，那样肯定会门庭若市，不过若是像之前网上报导的那样，每个游戏都要加点东西的话，难免会增加了成本，最后转嫁到玩家身上。

兼容老游戏已成为基本要求。

若要花数十元才能下载旧作未必人人愿意。

效力厂商的难题

最后是加盟的厂商方面，在发表会上任天堂除了表示SQUARE ENIX会为革命开发《FFCC》续作外，其他公司连提都没有提到，当然任天堂肯定私底下已经接触过其他第三方厂商，例如有消息说NAMCO、BANDAI和LUCASARTS已经加盟。而估计像CAPCOM、KONAMI、EA、HUDSON、SEGA这些厂商也是跑不掉，毕竟大家都会对新主机抱着一定的期望。从KONAMI的小岛秀夫的发言中，给人一种革命的游戏开发是最容易的感觉，但这是否也意味着革命的性能是最弱的呢？正如笔者多次提到的，若是主机性能之间有大差距，就会影响到第三方厂商开发游戏的方针，像革命这样剑走偏锋，可能厂商需为它开发完全与众不同的作品，这无疑能突显出革命的独特性，因为在别的主机都是玩不到的。但同时会增加第三方厂商的压力，原因是无法靠同时开发几个版本令开发成本分摊。但加入革命能成功的话，当然这些问题就能迎刃而解，相反如果革命没有足够的销售作为保证，只会令厂商们逐渐撤出。

专为革命开发游戏，控制成本将成为一大课题。

欧美厂商尤其喜欢在不同机种上开发同款作品。

PlayStation 2

7月

7日	□奥特曼 PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	2800日元
7日	□真名法典 PlayStation 2 the Best(RPG)	BANPRESTO	3800日元
7日	□乐高星球大战(ACT)	EIDOS	6090日元
7日	□MVP BASEBALL 2005(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6090日元
7日	□江户人(ACT)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6090日元
7日	□真三国无双3 KOEI The Best(ACT)	KOEI	4179日元
7日	□真三国无双3 猛将传KOEI The Best(ACT)	KOEI	2604日元
7日	□真三国无双3+真三国无双3 猛将传 KOEI The Best(ACT)	KOEI	6090日元
7日	□爱藏版安吉莉可 KOEI The Best(AVG)	KOEI	2079日元
7日	□幻想水浒传IV PlayStation2 The Best(SLG)	KONAMI	2940日元
7日	□游戏王CAPSULE MONSTER COLISEUM KONAMI The Best(SLG)	KONAMI	2940日元
7日	□古惑狼 爆走! NITORO CART KONAMI The Best(RAC)	KONAMI	2940日元
7日	□人见人爱的块魂(ACT)	NAMCO	5229日元
7日	□仙乐传说 PlayStation 2 the Best(RPG)	NAMCO	2800日元
7日	□宿命传说 2 PlayStation 2 the Best(RPG)	NAMCO	2800日元
7日	□皇牌空战5 未颂战争 PlayStation 2 the Best(STG)	NAMCO	2800日元
7日	□空色之风琴 Remix(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
7日	□空色之风琴 Remix(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	8820日元
7日	□绚烂舞车道祭(ETC)	SCE	7140日元
7日	□瑞奇与叮当2 PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	2800日元
7日	□瑞奇与叮当3 PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	2800日元
7日	□樱花大战5 再见吧，我所爱的人(AVG)	SEGA	8190日元
7日	□樱花大战5 再见吧，我所爱的人 SHOW TIME BOX(限定版)(AVG)	SEGA	14700日元
7日	□武藏传II BLADE MASTER(ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
7日	□汤姆·克兰西系列 分裂细胞 廉价版(ACT)	UBI SOFT	2940日元
9日	□星球大战前传3 西斯的复仇(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
14日	□DOKAPON DX 引导世界只有我 ASMIK 得益系列(SLG)	ASMIK ACEENTERTAINMENT	9240日元
14日	□第3次超级机械人大战α 3 终焉的银河(SLG)	[illegible]	8379日元
14日	□第3次超级机械人大战α 3 终焉的银河 白金版(SLG)	BANPRESTO	9240日元
14日	□EA BEST HITS NEED FOR SPEED UNDERGROUND2 车道 (RAC)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
14日	□实况POWERFUL棒球12(SPT)	[illegible]	7329日元
14日	□抓猴啦! 3(ACT)	SCE	6090日元
14日	□实战PACHISURO必胜法! 鬼武者3(ETC)	SEGA	3990日元
14日	□彩京射击收藏版 Vol.1 打击者1945 I & II (TAITO BEST)(STG)	TAITO	2940日元
14日	□PETIT COPTER 2(STG)	TAITO	6090日元
14日	□PETIT COPTER 2(限定版)(STG)	TAITO	7140日元
14日	□流行之神Revenge 警视厅怪异事件FILE (AVG)	日本一SOFTWARE	2940日元
14日	□麻雀霸王 皇家之战(TAB)	每日COMMUNICATION	2940日元
14日	□D.C.P.S 初音岛 KADOKAWA THE Best(AVG)	角川书店	2940日元
18日	□K-1 WORLD MAX 2005 世界王者之道(SPT)	D3 PUBLISHER	7140日元
21日	□战国BASARA(ACT)	CAPCOM	7140日元
21日	□FIFA 街头足球(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6090日元
21日	□我们的街机一族 其之1 SCRAMBLE(STG)	[illegible]	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之2 CRAZY CLIMBER(ACT)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之3 空手道(ACT)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之4 MOON CRESTA(ACT)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之5 TIME PILOT(STG)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之6 SONIC WINDS(STG)	HAMSTER	2000日元
21日	□新天魔界 GENERATION CHAOS V(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
21日	□新天魔界 GENERATION CHAOS V 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
21日	□亡国的神盾2035"WAR SHIP GUNNER"(ACT)	KOEI	5040日元
21日	□大众音乐 11(ETC)	KONAMI	7329日元
21日	□校园迷糊大王 养育爱睡娘(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7240日元
21日	□校园迷糊大王 养育爱睡娘 DX PACK(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	9240日元
21日	□NAMCO COLLECTION(ETC)	NAMCO	3990日元
21日	□拳皇 NEOWAVE(FIG)	SNK PLAYMORE	7140日元
21日	□钢之炼金术士3 继承神的少女(ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
21日	□虫姬(STG)	TAITO	6090日元
21日	□虫姬(限定版)(STG)	TAITO	7329日元
21日	□MEDICAL 91(STG)	TAKUYO	7140日元
21日	□模拟列车 京成 都营 京急线(暂称)(SLG)	音乐馆	7140日元
28日	□影之心 新的世界(RPG)	ARUZE	7329日元
28日	□影之心 新的世界 白金版(初回限定版)(RPG)	ARUZE	12390日元
28日	□3年B组金八先生 站在传说的教坛上! 完全版(AVG)	CHUNSOFT	2940日元
28日	□SIMPLE 2000 系列 Vol.81 THE 地球防卫军2(STG)	D3 PUBLISHER	2100日元
28日	□SIMPLE 2000 系列 Vol.82 THE 功夫(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
28日	□SIMPLE 2000 系列 Vol.83 THE 昆虫采集(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
28日	□乌莉露QUEST 恋游记(ETC)	D3 PUBLISHER	5040日元
28日	□茁壮成长犬福 HAMSTER the Best(ETC)	HAMSTER	价格未定
28日	□SuperLite 2000 ADVENTAGE Memories Off 从今以后 (AVG)	KID	2100日元
28日	□PACHINKO SLOT WINNING POST(ETC)	KOEI	5040日元
28日	□PACHINKO SLOT WINNING POST CONTROL SET(ETC)	KOEI	10479日元
28日	□魔法老师! 2时间目 战斗的少女们! 麻帆良大运动会SP 全胜篇(AVG)	KONAMI	6279日元
28日	□魔法老师! 2时间目 战斗的少女们! 麻帆良大运动会SP 援护篇(AVG)	KONAMI	7329日元
28日	□MEINLIEBE 优美记忆(KONAMI THE BEST)(AVG)	KONAMI	2940日元
28日	□创造职业棒球会! 3(SLG)	SEGA	7140日元
28日	□TINCL STAR SPRAITS la Petite Princesse(FIG)	SNK PLAYMORE	6090日元
28日	□SNK SLOT PANIC Vol.1(ETC)	SNK PLAYMORE	价格未定
28日	□Super Lite 2000 恋爱优点(AVG)	[illegible]	2100日元
28日	□TAITO MEMORIES 上卷(暂称)(ETC)	TAITO	5040日元
28日	□零-刺青之声(AVG)	TECMO	7140日元
28日	□ROBOTS(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	7140日元
28日	□街道 叶之传说(RAC)	元气	7140日元
未定	□FIGHTING FOR ONE PIECE(FIG)	BANDAI	价格未定

8月

4日	□召唤之夜 THESE 黎明之翼(ARPG)	BANPRESTO	7140日元
4日	□SIMPLE 2000 系列 2in1 Vol 4 THE 武士道 斩一代 & THE SNIPPER 2 噩梦之枪弹(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
4日	□SIMPLE 2000 系列 2in1 Vol.5 THE SHOOTING DOUBLE 紫炎龙 & THE HELICOPTER(STG)	D3 PUBLISHER	2100日元
4日	□SIMPLE 2000 系列 Vol.84 THE 我的Cafe STRAWBERRY(AVG)	D3 PUBLISHER	2100日元
4日	□街头NBA V3(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6090日元
4日	□装甲核心 LAST REAVEN(ACT)	FROM SOFTWARE	7140日元
4日	□依利斯的工作室 永恒的玛娜 GUST BEST PRICE(RPG)	GUST	价格未定
4日	□PACHINKO ULTRA SEVEN PACHI胡子达人8(ETC)	HACKBERRY	价格未定
4日	□炸弹人 大陆 3(ACT)	HUSDON	6279日元
4日	□世界足球胜利十一人 9(SPT)	KONAMI	7140日元
4日	□东京魔人学园外法帖血风录 最佳收藏版(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	2940日元
4日	□太鼓之达人 BEST HIT ANIME! (暂称)(ETC)	NAMCO	4725日元
4日	□太鼓之达人 BEST HIT ANIME! 连专用鼓控制器(暂称)(ETC)	NAMCO	7329日元
4日	□死神 被选的灵魂(ACT)	SCE	7140日元
4日	□格兰蒂亚 III(RPG)	SQUARE ENIX	7980日元
4日	□高智能方程式GPX CYBER FORMULA ROAD TO THE INFINITY 2(暂称)(RAC)	SUNRISE INTERACTIVE	7140日元
4日	□强袭机甲部队 攻击直升机战记 TAITO BEST(STG)	TAITO	2940日元
11日	□机动战士高达SEED命运 C.E.世纪(SLG)	BANDAI	7140日元
11日	□荒失失奇兵(ACT)	[illegible]	5040日元
11日	□荣誉勋章 欧洲强袭(FPS)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
11日	□KOEI定番系列 真 三国无双2(ACT)	KOEI	价格未定
11日	□KOEI定番系列 决战II(SLG)	KOEI	价格未定
11日	□KOEI定番系列 钢铁之咆哮 WARSHIP COMMAND(SLG)	KOEI	价格未定
11日	□KOEI定番系列 超战斗封神(SLG)	KOEI	价格未定
11日	□草莓棉花糖(AVG)	MEDIA WORKS	6510日元
11日	□草莓棉花糖 初回限定版(AVG)	MEDIA WORKS	9975日元
11日	□SONIC JAMS COLLECTION(ACT)	SEGA	5040日元
11日	□ZOIDS TACTICS(SLG)	TOMY	7140日元
11日	□苍之海的桑莉丝迪亚 娜诺卡布兰的发明工房记(AVG)	工画堂STUDIO	价格未定
11日	□苍之海的桑莉丝迪亚 娜诺卡布兰的发明工房记 初回限定版(AVG)	工画堂STUDIO	价格未定
18日	□火影忍者 螺旋忍传(ACT)	BANDAI	7140日元
18日	□式神之城 七夜月幻想曲(AVG)	KIDS STATION	7140日元
18日	□SEGA AGES 2500 系列 Vol.18 龙之力量(SLG)	SEGA	2625日元
25日	□未来少年(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
25日	□TAITO MEMORIES 下卷(暂称)(ETC)	TAITO	5040日元

9月

1日	□特技人(ACT)	ATARI	7140日元
8日	□巫女舞 永远思念 (AVG)	KID	7140日元
15日	□REALIZE Panorama Luminary(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
22日	□RICHARD BURNS RALLY(ACT)	KIDS STATION	7140日元
22日	□必杀里稼业(ACT)	元气	7140日元
29日	□ARBANRAN(ETC)	NAMCO	7140日元
29日	□雷电III(STG)	TAITO	6090日元
29日	□梦幻模拟战 III(SLG)	TAITO	6090日元
未定	□真 三国无双4 猛将传(ACT)	KOEI	4494日元
未定	□FIRE PROWRESTLING RETURNS(SPT)	SPIKE	7140日元

10月

6日	□龙珠Z Sparking! (ACT)	BANDAI	7140日元
13日	□罗刹 Alternative(SRPG)	工画堂STUDIO	7140日元
20日	□SHUFFLE! OF THE STAGE(AVG)	角川书店	7140日元
20日	□SHUFFLE! OF THE STAGE(DX PACK)(AVG)	角川书店	9240日元

2005年内

秋季	□饿狼传 Breakblow(ACT)	ESP	7140日元
秋季	□IZUMO2 猛剑之闪记(SLG)	GN SOFTWARE	价格未定
秋季	□IZUMO2 猛剑之闪记(初回限定版)(SLG)	GN SOFTWARE	价格未定
秋季	□星降之刻(AVG)	IDEA FACTORY	价格未定
秋季	□星降之刻(限定版)(AVG)	IDEA FACTORY	价格未定
秋季	□幕末浪漫 月华之剑士1 2(暂称)(FIG)	SNK PLAYMORE	3990日元
未定	□CLANNAD(AVG)	INTERCHANNEL	价格未定
未定	□恶魔城 暗之咒印(ACT)	KONAMI	价格未定
未定	□NEOGEO在线 收藏版 拳皇 大蛇篇(FIG)	SNK PLAYMORE	价格未定
未定	□NEOGEO在线 收藏版 龙虎之拳(FIG)	SNK PLAYMORE	价格未定

发售日未定

	□宇宙刑事魂(ACT)	BANDAI	价格未定
	□棺木的法则(AVG)	BANDAI	价格未定
	□GUNPARADE ORCHESTER(SRPG)	SCE	价格未定

XBOX

7月

7日	□光晕2 对战地图包(FPS)	MICROSOFT	1554日元
14日	□SUDEKI 千年晓之物语(ARPG)	MICROSOFT	6090日元
28日	□合金弹头5(ACT)	SNK PLAYMORE	5040日元
28日	□死或生 Ultimate 白金收藏版(FIG)	TECMO	价格未定

8月

4日	□ATARI ANTHOLOGY(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	5040日元
4日	□RAPALA PRO FISHING(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	5040日元
4日	□双铁 THE SECOND CRASH(ACT)	文化社	价格未定
25日	□真三国无双4(ACT)	KOEI	7140日元

Nintendo Game Cube

7月

14日	□马里奥DDR(ETC)	KONAMI	6800日元
14日	□实况力量棒球12(SPT)	KONAMI	7329日元
21日	□马里奥棒球(SPT)	任天堂	5800日元
28日	□ROBOTS(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	6090日元

8月

4日	□B-传说! 战斗弹珠人 炎魂(ACT)	ATLUS	价格未定
4日	□口袋妖怪XD 暗之旋风 暗黑露基亚(RPG)	任天堂	5800日元

Game Boy Advance

7月

7日	□打扮公主5(ETC)	CULTURE BRAIN	5040日元
7日	□乐高星球大战(ACT)	EIDOS	5040日元
7日	□武器神族传说 ELEMENTAR GERAD 被封印之歌(ACT)	TOMY	5040日元
14日	□职业麻雀[兵]GBA(TAB)	CULTURE BRAIN	3990日元
14日	□BEST VALUE 蓄蓄丸Jr.传承记 JALECO COLLECTION(ACT)	JALECO	2940日元
21日	□机动剧团HARO一座 HARO的PUYOPUYO(PUZ)	BANDAI	5040日元
21日	□KIM POSSIBLE(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
21日	□Lilo & Stitch(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
21日	□死神 ADVANCE 被血红染色的尸魂界(AVG)	SEGA	5040日元
28日	□两人的PRETTY CURE MaxHeart(暂称)(ACT)	BANDAI	5040日元
28日	□魔法小神童! THE CARD BATTLE for GBA(TAB)	BANPRESTO	5040日元
28日	□新 我们的太阳 沙巴达的反击 (ARPG)	[illegible]	5229日元
28日	□ROBOTS(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	4515日元

8月

4日	□B-传说! BATTLE BITAMAN 炎魂(ACT)	ATLUS	5040日元
11日	□荒失失奇兵(ACT)	BANDAI	5040日元
25日	□国雄君热血COLLECTION1(ACT)	ATLUS	5040日元
未定	□昆虫之森大冒险 找出甲虫，独角仙吧! (ACT)	CULTURE BRAIN	5040日元

发售日未定

	□Hi Hi Puffy AmiYumi(TM)(暂称)(ETC)	D3 PUBLISHER	价格未定

PlayStation Portable

6月

未定	□YARUDORA PSP(AVG)	SCE	价格未定

7月

7日	□校园迷糊大王 姐姐是事件! (AVG)	BANDAI	5040日元
21日	□STAR SOILDER(ACT)	HUSDON	5040日元
21日	□天地之门(ACT)	SCE	5040日元
28日	□DORASU ROLL 巨人之星 I(ETC)	DORASU	3990日元
28日	□天诛 忍大全(ACT)	FRONT SOFTWARE	5040日元
28日	□实话怪谈〔新耳袋〕一之章(AVG)	METRO	3990日元
28日	□YARUDORA PORTABLE 拥抱季节(AVG)	SCE	3990日元
28日	□YARUDORA PORTABLE 茉莉花(AVG)	SCE	3990日元
28日	□YARUDORA PORTABLE DOUBLE CAST(AVG)	SCE	3990日元
28日	□YARUDORA PORTABLE 雪割花(AVG)	SCE	3990日元
28日	□战国CANON SENGOKU ACE EPISODE III(STG)	彩京	5040日元
未定	□伊苏 The Ark of Napishtim(ARPG)	KONAMI	5040日元

8月

25日	□信长之野望 天翔记(SLG)	KOEI	5040日元

9月

22日	□公主的王冠 PSP(暂称)(ACT)	ATLUS	价格未定
29日	□电车DE GO! POCKET 山手线篇(SLG)	TAITO	3990日元

发售日未定

	□PINBALL(TAB)	HUSDON	5040日元

Nintendo DS

7月

14日	□火影忍者 NARUTO RPG2 千鸟VS螺旋丸(RPG)	TOMMY	5040日元
21日	□钢之炼金术士 Dual Sympathy(ETC)	BANDAI	价格未定
21日	□洛克人 EXE5 DS TWINLEADERS(SLG)	CAPCOM	5040日元
21日	□游戏王 DUEL MONSTERS NIGHTMARE TROUBADOUR(TAB)	KONAMI	价格未定
28日	□星战前传3 西斯的复仇(ACT)	ELECTRONIC ARTS	5040日元
28日	□滚动吃豆人(ACT)	NAMCO	5040日元
28日	□ROBOTS(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	7140日元
28日	□应援团(暂称)(ETC)	任天堂	5040日元

8月

4日	□黄金眼 DS(FPS)	ELECTRONIC ARTS	5040日元
4日	□POWER POCKET 甲子园(SPT)	KONAMI	5229日元
8日	□JUMP超级明星大乱斗(ACT)	任天堂	4800日元
11日	□新鲜出炉! 日式面包王(AVG)	BANDAI	5040日元
11日	□荒失失奇兵(ACT)	BANDAI	5040日元
11日	□恐龙王者决定战 恐龙GRAND PRIX(ETC)	MTO	5040日元

9月

22日	□TOUCH GAME PARTY(ETC)	TAITO	5040日元
29日	□DINO CHAMP DS(暂称)(ACT)	TAITO	5040日元

10月

未定	□冒险王比特 VONDELLE VERSUS BLASTERS(ACT)	BANDAI	价格未定

2006年内

未定	□龙珠Z 舞空斗剧(FIG)	BANDAI	价格未定

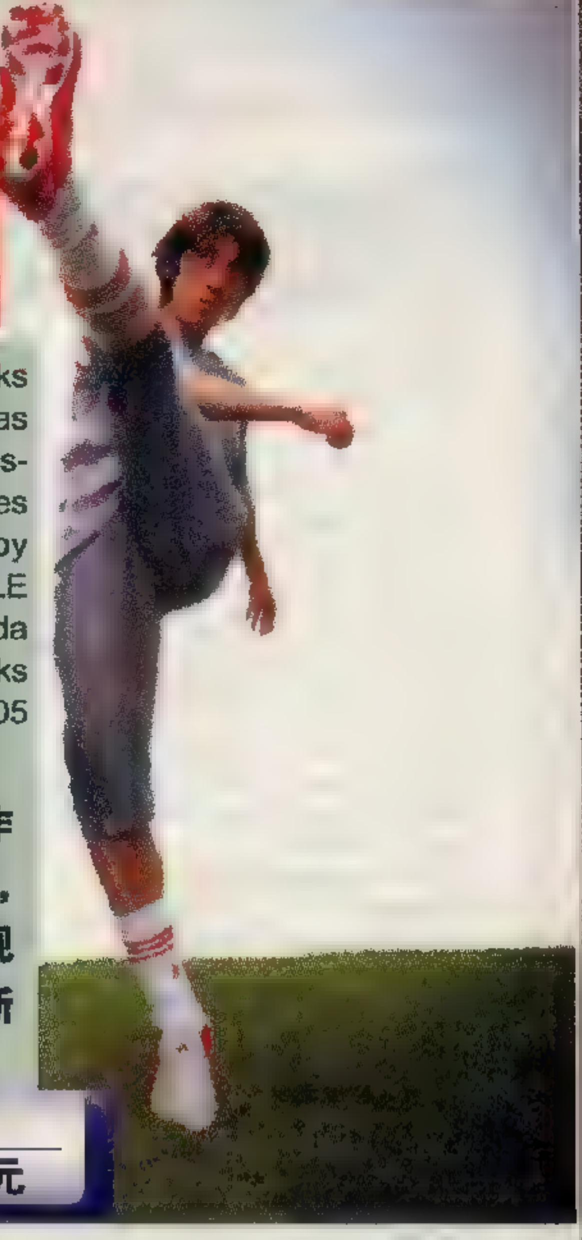
新作主打

本作仍然由济科及中村俊辅担任代言人。

WORLD SOCCER Winning Eleven 9

© 1996 JFA © 2002 JFA.MAX © 2001 Korea Football Association.Special thanks to Fortuna,MUKTA,SEJIN,Denis for Korea National Team data.adidas,the adidas logo,the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registed trade marks of the adidas-Sakomongroup,used with permission.the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.Officially licensed by Eredivisie NV.Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI.Campreonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/0 /Segunda Division Produxto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.© 2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

最强足球游戏“《世界足球胜利十一人》系列”最新作《WE9》正式曝光！本作除了强化网络系统、增加全新动作外，在新追加的“日本挑战 Go for 2006！”的模式中还会出现中国香港队，令原本已经有中国队可以用的大陆玩家有了新看点！



PS2 DVD-ROM	KONAMI	2005年8月4日发售	SPT
	游戏人数1至8人玩	记忆容量未定	7140日元

WE9正式曝光！中国香港队堂堂登场！

代言人中村俊辅的射门英姿！

网络对战大幅度进化！

◆改善拖慢情况

在《WE8LE》中，由于服务器的问题，主场(Host)的玩家对战时顺畅，相反作客的玩家却很容易受到死机问题的困扰。因此在《WE9》中将会大幅度改良，除了对战时更加流畅，并减少死机的情况外，还引入了上下半场主客交替的规则，让玩家可以在公平对等的条件下进行对战。

◆网络大会战可用 ML 球队

前作中的网络对战只可以使用预设的球队，而本作将可以利用玩家自己的 ML 球队进行对决，令游戏中的Master League及网络对战可以完全融合起来。至于由厂商举办的 Competition（大会赛事）也可以同 ML 进行。

◆实现 2 vs 2 对战

在《WE9》中除了可以一对一决战外，还可以与朋友协力，进行2对2的决战，让玩家增加彼此间“合作”的机会。

游戏中使用洲际国家杯的指定足球。

光头佬格拉维森已转会至皇马。

全新模式“日本挑战 Go for 2006！”

中国香港队登场！

在选项画面最下面一栏就是新增的“日本挑战06！”模式。

日本国家队已成为首支跻身德国2006年世界杯的亚洲球队，而本作中还增设了全新模式“NIPPON CHALLENGE Go for 2006！”，玩家可以自行挑选日本国家队的成员，由外围赛直至冲入决赛圈，全面感受日本队进军世界杯的喜悦。

除此之外，本模式中还了网罗日本周边的国家代表队，其中包括朝鲜队、巴林队以及香港玩家最期待的“中国香港队”都通通登场！虽然还未知能否使用中国香港队，不过这足以令 WE 爱好者满怀期待了！

更多的“日本队”选手可让玩家选择。

日本国家队总集结！

玩家可以自行选出最理想的阵容，称霸亚洲挑战世界杯！

多姿多彩的动作再现!

除了在网络机能方面强化及追加日本挑战模式之外，本作还照例追加了大量的新动作，令游戏的逼真度更高。此外在操作方面也加以改良，增加新能力值等，让《WE9》更紧贴真实的足球世界!

◆紧张感更强的传中球

外界曾经对《WE8LE》的传中球颇有微词，批评入球比以往难，可是在《WE9》中更会将之进一步强化。玩家要自行移动冲撞球员的跑位，时间要掌握得更准确。若球员的能力值比较强的话，跑位就更灵活；若球员能力值比较低，则要靠玩家自行作出调整了。

本作传中球将会有所变更。

前锋头球冲顶的动作更流畅!

◆更激烈的空中战

“《WE》系列”向来以真实著称，而在本作中加入了更丰富更细腻的动作。尤其是在处理高空球时，头球冲顶、空中争夺或胸口停球等的动作都比以往要细致，这也是本作的注目点之一。

双方争顶头球更加激烈!

斯塔姆潇洒的胸口停球，也是本作中新增的动作。

◆新增多款射门动作

在本作中新增多种的射门动作，不论是射点球、普通射门或蓄力抽射，由于以Motion Capture来制作，因此数据容量要比过往的大两到三倍。至于操作上，R2键会由横向移步的特殊操作更改为Control Shoot的新射门，只要按下R2键射门的力量槽就会出现，在任何距离都可以用脚内侧射门，射门能力高的球员的威胁增大。

新能力值追加！中距离射门

在以往的系列中，球员的能力值一向是玩家争论最多的地方，本作除了进一步更新各球员的能力值外，还将追加一项特殊能力——中距离射门(Middle Shoot)。拥有这种特殊能力的球员可以射出令皮球无旋转的抽射，皮球射出后的轨迹会比较飘，令对方门将更加难以捉摸。

新追加中距离射门，令防守时难度增加!

全新的罚球姿势!

本作中为代言人中村俊辅制作了全新的射门动作，动作更逼真，而且射出的皮球的弧度更大，威力绝不亚于贝克汉姆的罚球!

中村助跑的姿势……

准备射门，利用脚面使皮球由下向上提。

整个脚踝包围着皮球。

射门后身体向右倾，这是中村最近射门时的典型动作。

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. 图为开发中画面

新鬼武者 DAWN OF DREAMS™

体验版率先试玩，新系统全面剖析

CAPCOM旗下人气并不下于"《BIOHAZARD》系列"的"《鬼武者》系列"，其最新作《新鬼武者 梦之曙光》虽然仍没有确实的发售日期，不过游戏的开发进度却相当令人满意，而且已经推出体验版可供试玩，当然本刊不会错过此机会第一时间尝试一下了。作为该系列的新起点，在保留深受玩家好评系统之余，还加入不少的全新系统，主角在冒险旅途中再也不用孤军作战了，以下便对新系统进行一番全面的介绍。

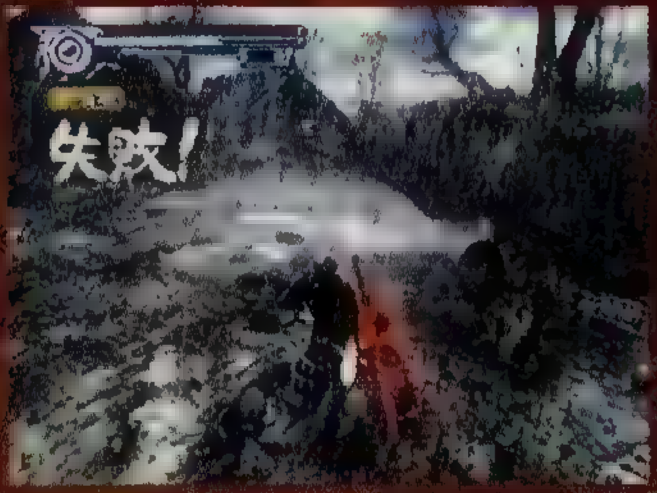
除故事模式外，体验版还提供了3个可任意选择的场地。

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	发售日未定	ACT
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

挑战特殊任务的战斗：鬼武侠

本作的新增要素之一，在游戏的过程中于不同的场所自动进入被称为"鬼武侠"的特殊战斗中，只要达成指定条件的话便会出现宝箱，以下便是"鬼武侠"游戏的流程。

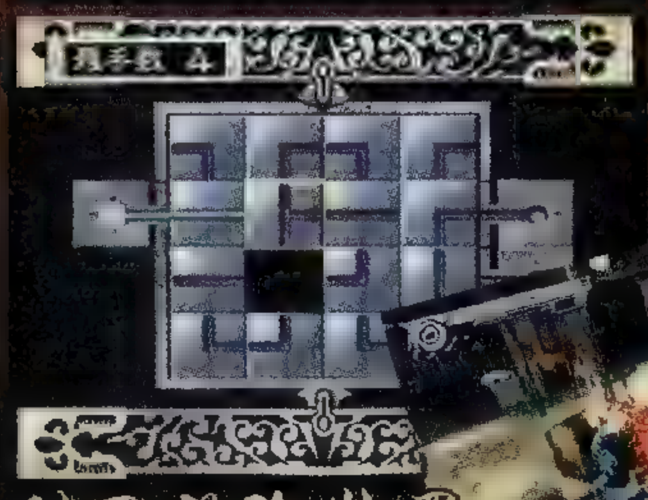
前往特定的场所时"鬼武侠"就会自动发生，同时提示任务的达成条件后便正式开始。这些在故事上出现的特殊任务即使失败了，也可随时回来再次挑战，究竟优先发展故事主线还是完成特殊任务，挑战最佳的成绩或取得宝箱等任由玩家随意去决定。



在失败的情况下没有宝箱出现

当开始特殊任务后，便要依从特定的条件开始任务，不同场所中的任务将有不同的要求，其中最普遍的是在限定时间内击倒指定的敌人或完全歼灭敌人等，在画面的左侧表示出剩下的时间和目标敌人的剩余数目。

达成指定的条件，于场上的某个角落就会出现作为报酬的宝箱，而在完成时还会表示出所耗费的时间、魂的吸收量、伤害和总评价等。暂时不知道评价的高低是否影响宝箱中的道具变化，但因宝箱仍要利用解除装置才能取得的关系，如直接破坏的话所取得的道具价格将会直接下降。



利用解除装置来取得吧！

协力作战

在《鬼武者3》中玩家虽然可控制两名主角，不过他们各自在不同的空间中，只有完成特定的剧情才可转换角色。而在本次的《新鬼武者》中，两位主角苍鬼和十兵卫茜可以共同行动，玩家可随时按Select键转换角色来使用。对于苍鬼，其强壮的身躯以力量著称，挥舞着大剑一次可给予多个敌人巨大的伤害，在面对强大的敌人或被大量的喽罗包围时能发挥出强大的威力。对于十兵卫茜，虽然力量不及苍鬼，但以其灵活的身材和高速发动连续性的攻击为优势，适宜向敌人展开突袭。

控制两位主角共同行动杀敌时，其中一位同伴顺理成章地由电脑来完成操作。此时，可透过控制十字键的不同方向来命令同伴的行动，例如共同攻击的"追从"指令、吸收魂的"吸收"指令等。

- ↑"追从"：重视攻击
- ↑↑"游击"：重视迂回
- →"吸收"：重视吸收魂
- →→"回收"：重视回收宝物
- ↓"待机"：重视待机
- ↓↓"防御"：重视防御
- ←"特殊"：重视特殊攻击

在角色体力计的下方具有使用必杀技、变身成为鬼武者等作用的鬼力计，在按△键的情况下可消费少量鬼力发动被称为"战术壳"的必杀一击，虽然苍鬼和十兵卫所使用的必杀技不同，不过当成功命中第一位敌人时，如附近还存在其他的敌人，可向着那些敌人的方向拉动摇杆并展开攻击，发动威力巨大的连斩，只要仍然存在着敌人，连斩的效果便可持续得以发动，直至斩杀有效范围内所有的敌人为止，不过能否成功使用连斩便要看玩家的技术了。

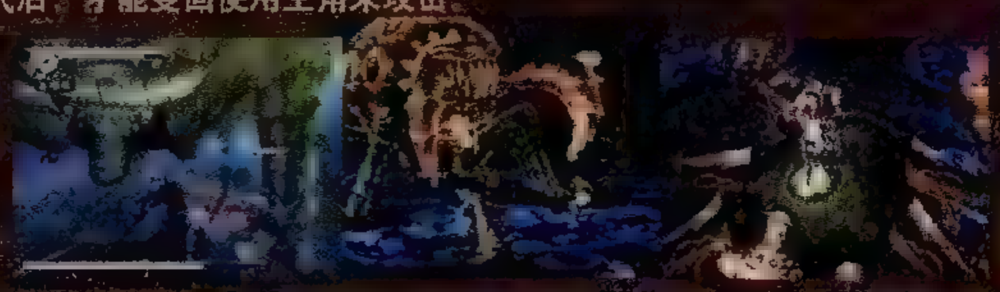
轻易地就能击倒大量敌人。

在战术模式中长按○键可使出特殊攻击。

合作攻击

虽然按△键可使用必杀技，但事实上还可发动威力更强的合作攻击，在按L2键的情况下，于鬼力计的下方再次出现同伴的鬼力计，此时便进入了友情模式，只要双方的鬼力足以发动必杀技，按△键命中敌人后合作攻击便马上发动，除了出现合作特殊片段外，给予敌人的伤害也更大，面对BOSS时合作攻击的片段更会有所变化。不过要留意在发动友情模式时，按○键可变成呼唤同伴前来，只有解除这种战术模式后，才能变回使用主角来攻击。

以合作攻击将BOSS击退。



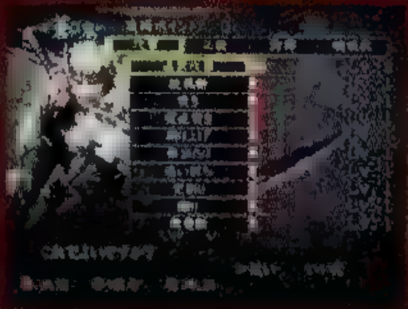
威力强大的「一闪」仍然健在

其他的系统

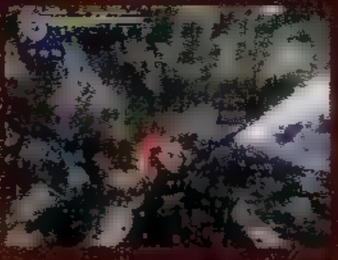
不敌的杀敌积累经验值可令角色的段位成长，成长后除了能够获得新的技能外，还允许装备更强力的武器。而所获得的成长点数也可任意让玩家增加不同的招数上，分类的项目主要有"攻击"、"必杀"、"防御"、"魂吸收"四种，每个项目中还被细分为多个技能选项，可完全育成带有玩家自己个性的鬼武者。

击倒敌人获得经验值。

在游戏的过程中将会收到不同的装备或道具，而其中还包括了具体情况不明的物品，要了解这些物品的内容，就必须打开主画面选择"鉴定"来确认一下了。



在原来的系列作品中，背景不能任由玩家来转换，这就难免会出现敌我双方较难判断的情况，不过本作部分的背景可通过右摇杆自由转换，大大提升了游戏的自由度，但也要小心从后面突袭而来的敌人！



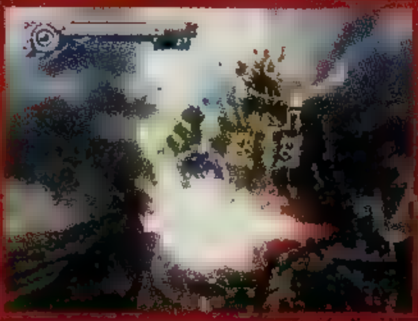
苍鬼发动鬼力可变身成鬼武者，而十兵卫发动鬼力能营造出慢动作的空间。

当鬼力计下方出现"Rail Camera"时，便代表不能转换视点了。

当然少不了把吸收的魂注入武器内使其成长的系统。

序章：力战巨大幻魔

在游戏的开始，主角苍鬼便以鬼武者的身份在都市内跟幻魔们战斗，不得不留意的是至今为止从未出现过的巨大幻魔，其一击之下眼前的高塔瞬间便化为瓦砾。虽然如此，巨大幻魔的攻击模式却很单调，回避过其攻击后集中向它的弱点——手部发动打击吧，如此就能找到取胜的机会。



巨大幻魔的破坏力惊人。

针对手部来攻击！

第一话：苍鬼

故事回到两年前的1598年，当时刚出现的幻魔已变得横行霸道，而且它们更协助秀吉将樱花树运到京城，而主角苍鬼在镇内休息多时，终于等到它们的出现，在要求他们放下樱花树的谈判破裂后大战立即展开，然而苍鬼为何要跟幻魔战斗呢？把樱花树作为目标的理由更是无人得知。

苍鬼的好拍挡，倒吊的小孩。

第二话：十兵卫登场！

苍鬼夺走幻魔的樱花树并将之烧毁后的一星期，镇中来了一位束着辫子，身材娇小的妙龄少女，虽然外貌平平可是她的剑术却绝不次于任何男性，由于苍鬼的拍挡感觉到该女子的存在，为了救助她而开始在镇中搜索，在这部分除了作为特殊任务"鬼武侠"外，就再不会出现其他的敌人了，走到地面发出蓝色光的区域按键可作调查、进入大屋或攀爬等。经过一番搜索后苍鬼终于找到十兵卫，然而对方却认识苍鬼带起武器前来是要决斗的，于是便大打出手，将她击败互相道出名字后，突然出现了幻魔军团，就这样开始了两人的合作战斗，究竟十兵卫是敌是友，她找苍鬼的真正目的又为何呢？

初段故事大公开！

全新一代的《新鬼武者》，无论是角色还是敌人都大幅更新，原是秀吉养子的主角结城秀康，为何摇身一变成为最凶恶的鬼武者，以"灰烬之苍鬼"之称而跟秀吉周旋呢？现在就让我们一起来看一看游戏初期的故事内容吧。

幻魔王・信长被明智左马介等鬼武者击倒后，日本暂时解除了幻魔的威胁，然而幻魔并没有因此而被消灭仍然在潜藏着。1596年妖星突然再现，当时的太阁秀吉更因此而性情剧变，同时间各地再次出现了凶恶的幻魔们。到了1598年，秀吉举行了一次醍醐赏花活动，把国内大量的樱花聚集到京城内，如此奇怪的举动是否有什么内情呢？

人物介绍

柳生十兵卫 茜

继承柳生一族血统的少女，个子虽小但剑术的运用却很精湛，有着与苍鬼相比也不逊色的实力，他跟《鬼武者2》中的主角柳生十兵卫又有什么关系吗？

美浓吉

从父亲那里听闻鬼武者的勇猛事迹，对武士非常憧憬。自从父亲被幻魔所杀，自己被苍鬼救回一命以后，便跟苍鬼共同行动，而身为美浓一族的他感觉非常敏锐。

灰烬之苍鬼

本名结城秀康，是德川家康的儿子，也是现太阁・丰臣秀吉的养子，面对养父秀吉突然的异变，会是他成为苍鬼展开战斗的原因吗？

丰臣秀吉

是幻魔王・织田信长的心腹，在信长死去以后，其幻魔的身份觉醒，虽然最初他并没有使用那股力量，但却可疑地举行"醍醐赏花"命令幻魔在全国收集樱花树。

新作主打

GRANDIA III

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	2005年8月4日发售	RPG
	游戏人数1人	记忆容量84KB	7980日元

出现在尤乌

以男女主角“尤乌琪”和“艾尔维娜”为中心，在广阔的世界上展开大冒险的RPG《格兰蒂亚 III》，本期准备介绍几名敌角色给大家认识，他们是艾尔维娜的哥哥“艾米留斯（エメリウス）”率领的部下：“哥尼路（コーネル）”、“维奥莉达（ヴィオレッタ）”、“罗·艾林（ロウ・イル）”及“加奥（ゲラウ）”。

艾米留斯究竟是何等人物?

女主角“艾尔维娜”的亲哥哥，同样是一名能够与圣兽沟通的神人（カミュート）一族。自小在亚古利夫（アークリフ）神殿里长大，某天正准备跟圣兽进行仪式时，突然无故失踪。虽然在3年后再次出现，不过其性情已180度转变，更企图征服全世界。

哥尼路 KORNELL

对体力充满自信的男人，常用的攻击技“铁锤重拳”具有超乎想象的破坏力，头脑简单却是他的弱点。同样由于思想单纯，经常被同伴“维奥莉达”差使，对于听到“迟钝”等说话会产生异常的反应。

我将把你们赶尽杀绝！

◀头脑简，破坏力却相当惊人。

▲◀笨重的哥尼路经常作为同伴们的笑柄，因为他矮胖的身材做出的动作非常滑稽。

与哥尼路的战斗画面

▶哥尼路的攻击技以爽快见称，主要是挥动铁锤和斧头。

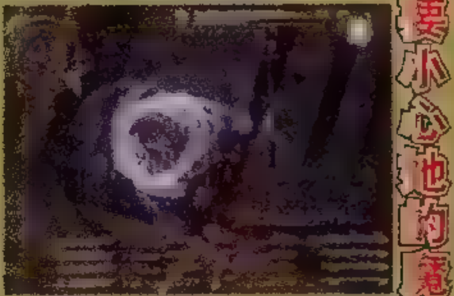
▲▶打、敲、吼叫，这就是哥尼路流战斗方式。

纯靠力量来战斗！

维奥莉达的战斗画面

◀维奥莉达的攻击模式变化多端，大镰刀、短剑、足技均是杀敌的武器。

▼维奥莉达拥有丰富的魔法、而且威力都很强。



一定要小心她的魔法！

与哥尼路之间的合体技

◀与哥尼路一起使出的协力技“天地鸣动斩”，能够产生极大的杀伤力。

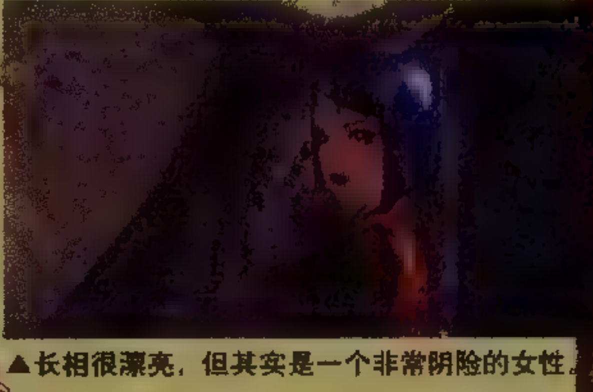
不管是神还是信仰神的凡人，我都将他们清清除掉！

▲阴险的笑容，面上浮现出充满自信的表情。

维奥莉达 VIOLETTA

艾米留斯的同伴，拥有模特儿般苗条身材的妖女。通常是一名性感、冷酷的女性，但是一旦生气了就谁也无法阻止她。以巨大的镰刀作为武器，对艾米留斯抱着同伴以外的另一种感情。

艾米留斯与维奥莉达究竟是什么关系！



▲长相很漂亮，但其实是一个非常阴险的女性。

▲只有面对艾米留斯的时候才会看到她女性般的表情，似乎对他抱着另一种感情。

琪面前的5名强敌

▲面具遮掩不住的可怕目光，犹如死者的眼睛。

罗·艾林

LAW LLIM

冷酷、无情、残忍等全部凌驾于艾米留斯之上，几乎没有人类的感情，只有以“术”来操纵死灵时才能感到乐趣。有如飞蛾扑灯光吸引一般，只要艾米留斯身边传来尸臭味，他便会一直跟随着。

纹章的力量被你们使用，简直是太浪费了……。

被死亡魅入的男人

▶用尽一切卑鄙手段，只求达到目标。

◀▲看样子他并不是赞同艾米留斯的野心才跟随着他，只是想创造一个充满死亡的世界。

罗·艾林的战斗画面

能够召唤骨龙的强力敌人！

▼罗·艾林懂得召唤之术，图中的巨龙就是它召唤出来。

▲下降对方攻击力的辅助型魔法。

到底有没有胜算……？

◀▲物理攻击“地狱之爪”，火属性攻击“混沌之火焰”等拥有很强攻击力。

▲操纵著巨龙使出彗星攻击，强大威力随即爆发开来。

格劳

GRAU

▶跟随艾米留斯的他真正目的究竟是什么呢?

如影子般跟随著“艾米留斯”，是一位忠心耿耿的参谋，同伴唯一信服的人物。拥有毒蛇般的冰冷目光，一直守护著“艾米留斯”的行动。

◀透过锐利的目光，感觉到他的智慧和自信。

由艾米留斯世界将毁灭，再重生

在他无表情的背后隐藏着什么样的阴谋？

◀▲因为他是智谋专家，所以也许不会参加战斗。但也是一个绝不能忽视的敌人。

另一名“强敌”！赌场女管家 比安卡（ビアンカ）

在“沙巴塔港”经营赌场，因为贷款问题而扣押“亚伦索（アロンソ）”的船，从某种角度来看她也算是一名“强敌”！

◀▲经常摆出一幅恶劣态度的脸，面对亚伦索时却不一样。

在比安卡的赌场赌博！

位于沙巴塔港的赌场中能玩叫做“改良版色子（アレンジダイス）”的游戏。从9张卡片当中选择7张，之后投两个色子，只要色子的数目和玩家选择的7张卡片中的其中一张卡片数目一致即可。玩一回最多可以投5次色子。

纯靠运气的娱乐小游戏

▲▶出现3张以上的同一种卡片就算玩家赢。

还存在特殊的规则！

◀根据色子的综合，倍率也随时变化。偶尔到这里来碰碰运气也不错。

©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ART CONCEPT:YUSUKE NAORA/ CHARACTER DESIGN: TOSHIYUKI ITAHANA

由SQUARE ENIX全新开创的游戏系列《密码时代》将在多个媒体上同时展开攻势。除了已经开始连载的漫画以外，还会在手机电话和PS2上推出游戏作品。《密码时代 指挥官》就是一款将在PS2上推出的动作游戏。为了找回失踪的姐姐，一场围绕着世界重生的冒险即将展开！在逐渐迈向灭亡的荒野世界中，到底主角吉因能否生存下来呢？

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	预定2005年内发售	ARPG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

《密码时代 指挥官》的世界观

《密码时代 指挥官》的背景是一个位于球体内部的世界，世界中心的CENTRAL CODE每隔数万年就会重生一次。随着CENTRAL CORE的重生，整个“球内世界”将会面临灭亡，世界再由零开始。为了躲避即将来临的大灾难，人类建造了名为“方舟”的设施，借助冬眠等待新世界的来临。

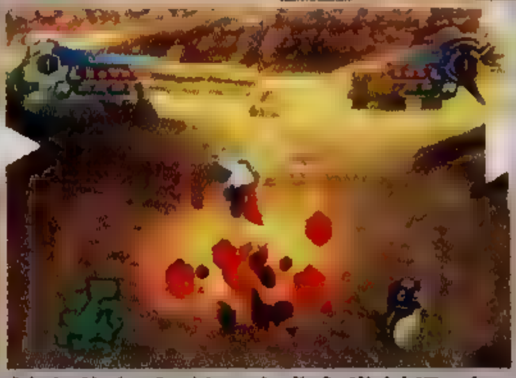
然而由于受到CENTRAL CORE崩坏的影响，环绕着CENTRAL CORE建造的方舟也受到波及而坠落到世界各地。与此同时，由CENTRAL CORE分裂出的碎片产生出神秘生物奥特罗，与世上的生物融合成哥迪特，于是便展开了一场神秘生物间的战争。

掌握战斗关键的Otello Shot

转生成WARHEAD后的主角吉因，双手可以变成武器进行战斗。其中能够与敌人保持一定距离使用的Otello Shot（奥特罗射击），更是中距离战斗的关键。简单来说，就等同于一般RPG作品中的魔法一样。在游戏中击倒敌人后，角色就可以回收各式各样的奥特罗，在以后的战斗中依据各种战况来使用。除了攻击以外，还有可发挥出回复效果的奥特罗呢。

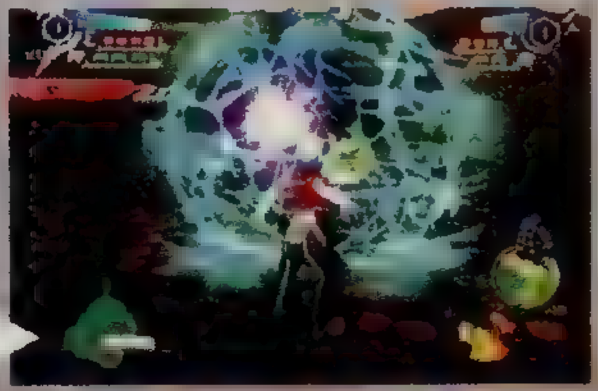
奥特罗的种类	效果
攻击系	直接削减敌方HP
回复系	回复自身或同伴HP
强化系	为我方角色附加强化效果
弱化系	令敌方角色附上弱化效果
特殊系	上述四类以外的特殊效果

与敌人保持着一定距离，在被发现前做出攻击！


锁定敌人后，就可以准备发射了。在准备发射时，吉因将会失去一切回避能力，必须不时留意身边的情况。

Otello Shot发射！攻击系的Otello Shot在游戏中将会是主角的主要攻击途径之一，能够灵活运用，就可在毫发无损的情况下将敌人打败。

使用Otello Shot时，将会消耗主角蓄起的奥特罗。若画面右下角的奥特罗符号消失，主角就不能使用Otello Shot了。


Otello Shot的效果种类繁多，除了普通的攻击以外，还有可以进行大范围攻击的招式，在给予敌方损伤的同时，还可以令敌人附上弱化等特殊效果！

新人物登场

由于方舟坠落而失去记忆的吉因，在逐渐恢复自己的记忆后，开始完成自己的使命。就在他的面前，吉因初次与活在这个荒野世界中的两人相遇。两人对吉因似乎也有所了解，然而到底他们是何方神圣呢？是敌是友呢？

同伴加入后，[illegible]在战斗[illegible]与主角共[illegible]

顽抗命运的少年
吉因

在因CENTRAL CORE劣化后产生巨变的世界中醒来的少年，为了在这个荒野世界中生存，转生成被称为WARHEAD的生命体。恢复记忆后，为了失去踪影的姐姐爱利兹而战。

下落不明的少女
爱利兹

与吉因一样，在“方舟”内冬眠的少女。由于世界的中心CENTRAL CORE的崩坏，随“方舟”一起掉到地面上。在吉因醒来后便不知所踪，似乎被某人强行掳走，不过直到目前为止那个神秘人的目的与事件起因依然不明。

追逐恩师理想的WARHEAD
基路莱

方舟开发者的助手之一，为了追随昔日恩师的理想，而自愿成为WARHEAD。而他的恩师正是吉因的父亲。

充满神秘的少女
美梅

与基路莱一同行动的少女，为人好胜，对任何事都抱着积极的态度，过去的一切有如谜一般充满神秘，[illegible]至于为何与基路[illegible]行动，目前也[illegible]谜……

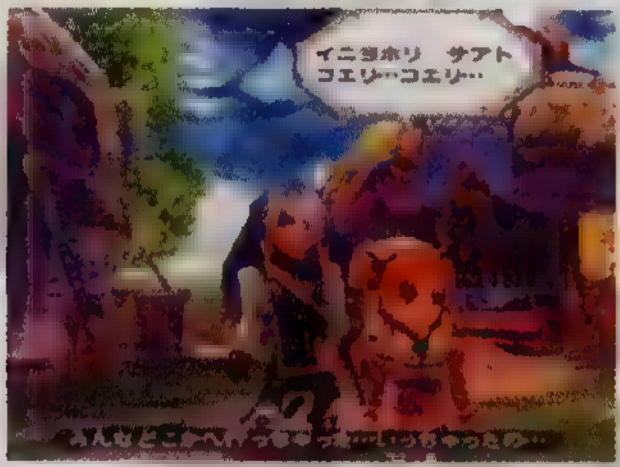
充满神秘的美梅，到底是什么人物？

在吉因年幼时担当其父亲助手的就是基路莱。

株式会社开发部取缔役

河津秋敏

负责《密码时代 指挥官》开发工作的制作总监河津秋敏，曾经负责担任过《FF》与《FF Ⅱ》的游戏设计，自《魔界塔士SAGA》首次担任制作总监后，一手包办“《SAGA》系列”制作人的监督工作，可以称得上是游戏累积销量过千万的“《SAGA》系列”之父。



河津所创造的“《SAGA》系列”累积销量超越千万。

即将开始的新计划

——现在正在进行有关“《密码时代》系列”的开发工作，到底是在怎样的情况下开始的呢？

河津：关于这个计划，是由于制作人直良先生(《FF Ⅵ》、《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅹ》的美术监督都是直良有佑。)提议尝试一下新的东西——“以游戏作为中心，利用各种媒体与工具，融入共通概念的作品”。就是这样，直良先生正在一边给周围的人带来麻烦，一边在自由发挥。(笑)

——关于这个计划的世界观，在游戏性方面到底会打算怎样反映出来呢？

河津：相对来说，本作比较重视设计方面的构想。例如设计比较新颖的角色，到底怎样使其活动起来才会为游戏带来新的感觉呢？另外也希望尝试制作展现即时动作的作品，这些一直是直良先生所希望办到的。至于如何将这些元素整理合并起来，这一点就由现场的工作人员去处理了。要是真的出现犹豫不决的情况，我个人也会作出最低限度的建议。不过在可能的情况下，都会优先尊重开发部门的各位员工、制作人直良先生、以及监督板鼻先生(“《陆行鸟》系列”、《FF Ⅸ》、《FF CC》等系列的人物设计)的意思。这款游戏并不是我自身创造的作品，所以希望能够突显出各制作者独有的特色。

作为制作人的工作处理方式

——不过相信也总会需要整体调整的时候，这时着眼点到底会在什么地方呢？

河津：感到烦恼的时候，其实只不过是一阵短暂的犹豫罢了。在心底我应该已经作好了决定，只要听完他们希望怎么办，然后说声：‘照这样办不就好了吗？’，只须在肯定他们的意见的前提下确定方针就可以了。而实际上做出来后如发现还有问题，到时再修改也是行得通的。虽然这样可能会花费很多时间，不过要是真的发觉行不通，那么重头做过就好了。在游戏推出前，我认为无论要作多少次修改都是可以的。

《CODE AGE》计划的现状与未来展望

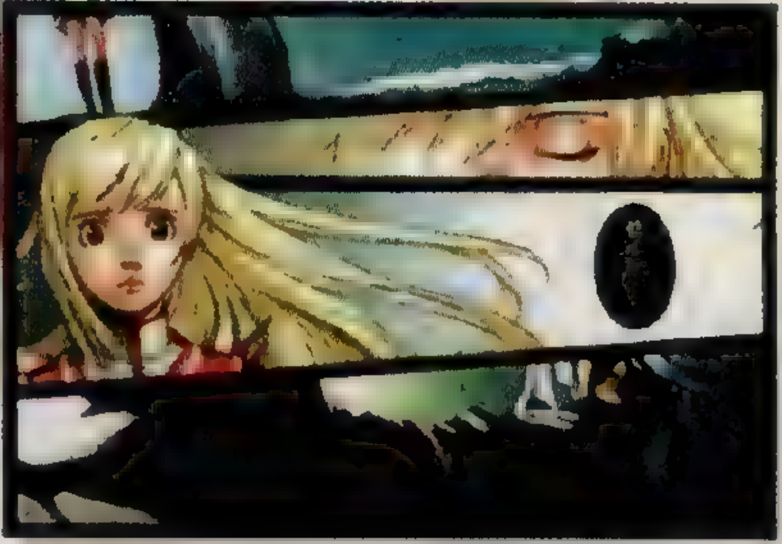
——作为游戏的概念是什么？

河津：漫画方面就是以第三者的角度去追逐故事的发展，不过游戏就是由玩家自己代入游戏世界中的主角，使其成为自己的分身。到底如何扩充主角的类型等方面，也是本作游戏的重点。游戏的主题“CODE”，即遗传因子也会根据玩家的意思与行动而反映出不同的变化。

除了PS2外，手提电话与漫画的《CODE AGE》也正在同时发展。

——将手变成武器的这种想法实在相当有趣，不过到底准备了多少种不同的类型？

河津：首先基本的手的变化可以分为好几个系统，各系统都有多种不同的变化。依照玩家的育成方式，将会产生出重视威力、重视速度等不同的种类。对于角色本身的速度、防御力高低、HP多少等方面，我们同样将会作出种种调整。因为对于不同的玩家，相同的组合未必见得同样适用。培育出适合自己操作方式的角色是一件相当重要的事情。



——从阁下的话中可以看出这似乎是一款自由度颇高的作品呢。

河津：不管是重视游戏的育成难度，还是重视角色造型的育成，只要进行适当地调整，游戏难度就可以由玩家来掌握。

——该计划以后将会怎样发展呢？

河津：“A”(漫画《CODE AGE ARCHIVES》)、“B”(手提电话游戏《CODE AGE BRAWLS 两个鼓动》)、“C”(PS2作品《CODE AGE COMMANDERS (密码时代 指挥官)》)虽然都已经发表，不过并不等于接着马上再会发表“D”和“E”(笑)。目前我们将会先集中精力，将作品的生命力灌注在这三个方向上，接着才到下一个作品。

——令人在意的故事内容方面是怎样的呢？

河津：既然有像漫画版那样描述之前的世界，当然也有关于以后的世界的故事，除了纵向性的主线以外，横向发展的可能也同时存在。游戏系统方面，虽然本次会比较接近于动作游戏，不过其余作品也会有向不同方向发展的可能。由于游戏主机今后将会逐渐升级的关系(指PS2向PS3的过渡)，该作品相信也会配合主机而作出变化。

——最后到底有什么要告诉读者的呢？

河津：《密码时代 指挥官》中有一部分故事需要经多次游戏后才会出现，再加上充满自由度的游戏系统，制作出来的结果相当令人满意。以后发表的“《CODE AGE》系列”也希望各位继续支持啊。

新作主打 EVERYTHING ABOUT NEW GAMES

温达与巨像

文 角马

经过了长时间的等待后，有关游戏系统的秘密终于被揭开！本次会分为6个部份为大家讲解系统的内容，让各位对游戏有更深入的了解。

©Sony Computer Entertainment Inc.（图为开发中画面）

PS2 DVD-ROM	SCEJ	2005年秋季发售预定	ACT
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

以灵魂为代价签定的契约 不惜牺牲一切的决心

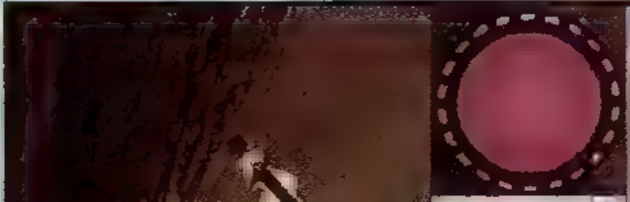
不愿意甘受命运摆布的主人公温达，为了与自己的悲惨宿命相抗争，坚定地拿起弓和剑，以自己的灵魂为名发誓要靠自己的双手创造幸福的未来，即使牺牲生命也在所不惜！

充满谜团的游戏系统终于公开！

1 能力值

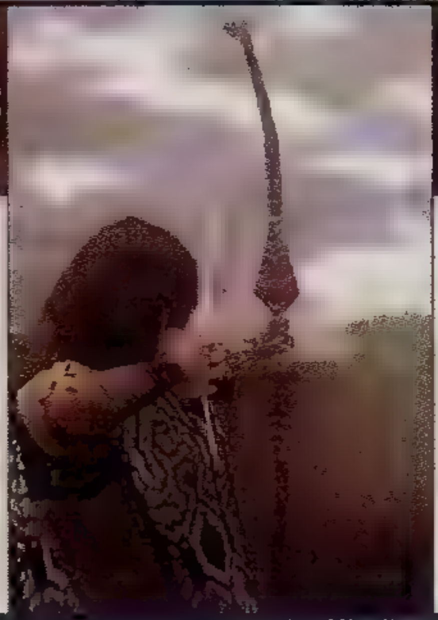
在左边的图中我们能够看到分别在左上与右下出现了多个图标以及能量槽，这些可是与拥有庞大身躯、惊人力量的巨像作战所必不可少的东西哦！首先是位于左上方的绿色槽，没错，那就是用来表示巨像HP的。当玩家通过智慧、勇气与毅力使它降为0后，原本不可一世的巨像就会土崩瓦解。集中在右下方表示的分别为温达的腕力值、装备武器以及HP槽。其中最值得留意的是表示主角腕力的红色圆形，会根据主角的动作而消耗，是与巨像战斗所不可忽视的要素，以下就为大家逐一讲解。

腕力值



用来表示温达目前的腕力，充满红色时腕力最大，每当温达拉弓射箭或手持物品的时候就会慢慢下降，而攻击力也会相应减少，不过如果手中不拿任何物品一定时间就会自动回复到最大值。

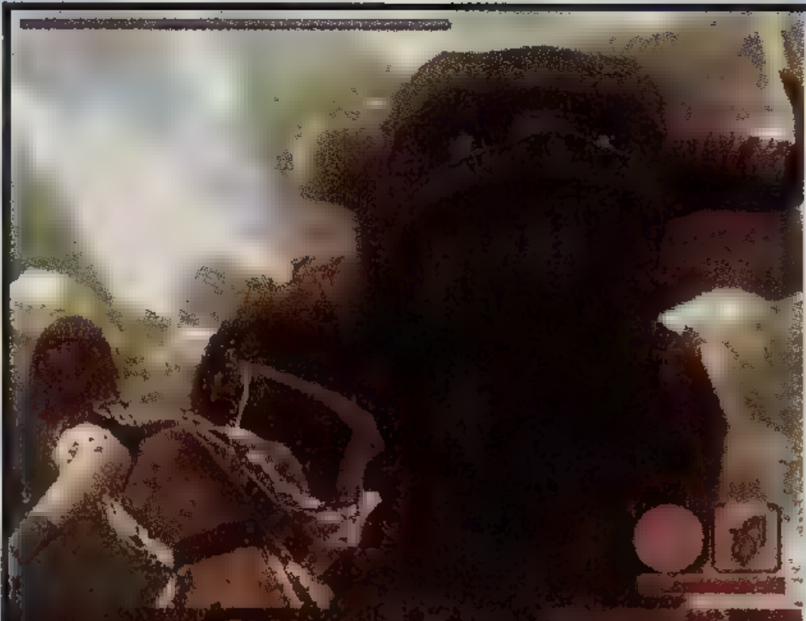
武器



用来表示温达所装备的武器。目前已知可使用的武器共有两种分别是剑和弓箭，不过还不明确是否在最初的时候就能取得。

HP 槽

用来显示温达的体力值。每当受到巨像的攻击或是从高处跌下时均会受伤，一旦体力值变成0的话温达就会倒下。

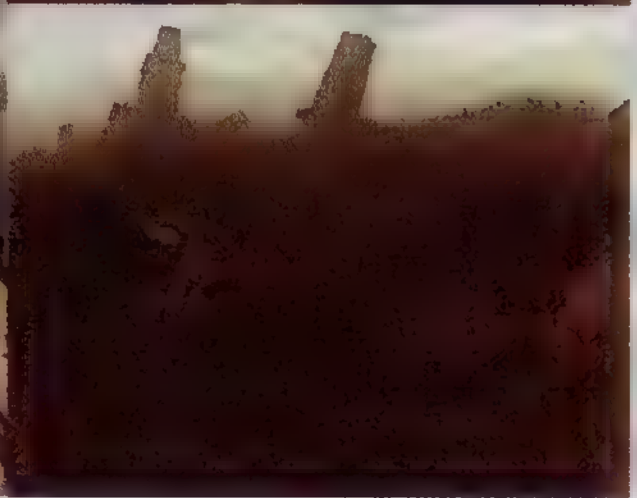


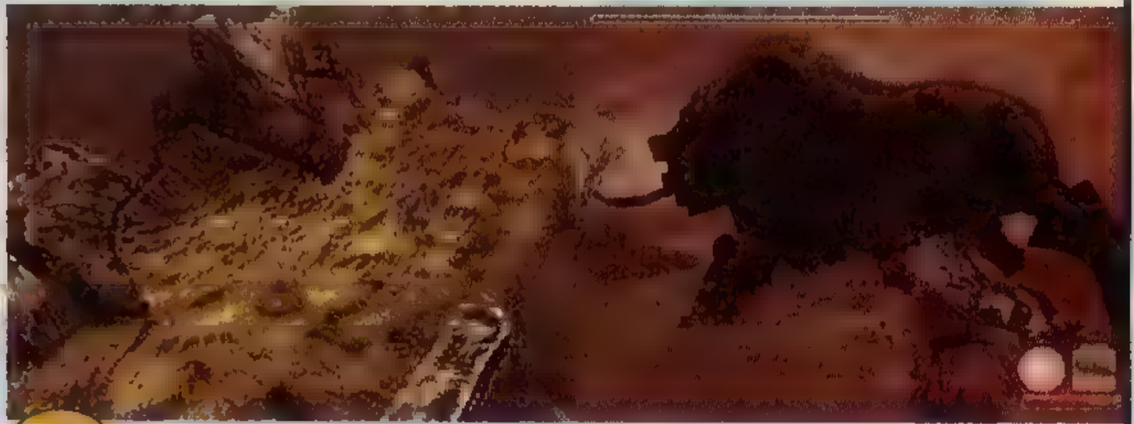
II 与巨像的死斗

温达可以用来对抗巨像的武器分别是剑和弓箭两种。在远处可以使用弓箭远距离攻击；而在近处或登上巨像后还可以利用剑砍或刺……但是尽管如此对于巨像来说仍是无法构成真正威胁的。目前还不确定是否会随着游戏的推进获得更加强力的武器，但看得出要想在这种力量悬殊的战斗中获胜除了要靠心中的勇气，更要能寻找敌人的弱点、把握机会进攻。

III 寻找弱点

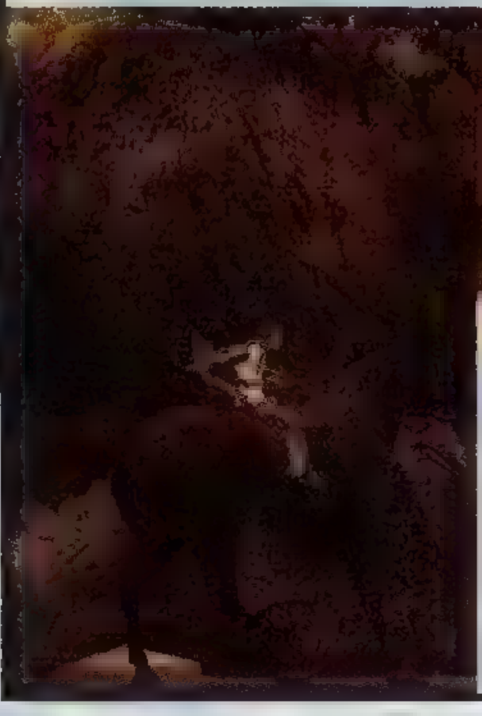
在游戏中虽然位置不同但可以确定的是每个巨像都拥有弱点。要想找到隐藏的弱点温达便要作出“举剑”这个动作。当剑光照射到巨像的身体时，它的弱点便会显露出来无所遁形，而胜利的希望也就由此产生了。





IV 弱点

温达手中的剑所发出的光芒会使巨像身体的某个部份浮现出蓝白色的光块，而这个部位就是巨像的弱点。只有用剑刺中巨像的弱点才有可能打倒这些家伙。但真正要想实现却并不那么简单。为了攻击到弱点，温达不仅要接近这些庞然大物，而且还要爬上巨像的身体并在上面移动、寻找闪着蓝白光的目标，而这即是战斗的最初目的也是最重要的一点。

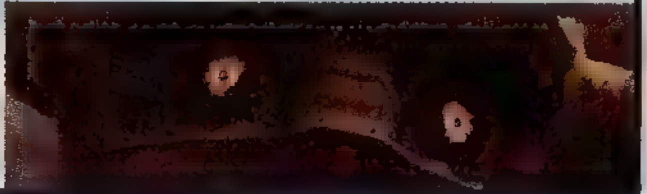


V 与亚古罗并肩作战

其实与巨像战斗的并非只是温达一个人，他的爱马亚古罗也将是在战斗中不可或缺的重要帮手。它会载着温达敏捷地疾驰，以优异的机动性来协助温达对付行动迟缓的巨像。

VI 眼睛的光辉

巨像的眼睛闪耀着令人恐惧的光芒，叫人从其无机质的身体里感觉到奇异的生命气息。不知道大家有没有发现，同一只巨像眼睛的颜色会有不同，根据不同的状况会变成红、蓝或黄色。



文|角马

新作主打

逆転裁判 蘇る逆転

“逆转迷”期待已久的“逆转裁判系列”最新作《逆转裁判 复苏的逆转》即将在9月于NDS上发售！新作不仅将会利用到NDS独有的触摸屏而且还会增加新要素，令人相当期待！

NDS 卡带	CAPCOM	2005年9月发售预定	AVG
	游戏人数1人	芯片记忆	4800日元

手握触控笔解决接踵而至的事件吧！

扮演一名律师，在法庭上具理力争，用自己的知识、洞察力以及直觉揭穿对手的谎言、寻找决定性的证据，通过自己的努力将正义进行到底，这应该就是“逆转裁判系列”能够吸引无数FANS的最直接原因吧。最近厂商公布，系列最新作《逆转裁判 复苏的逆转》将在NDS上发售，而时间就定于9月！

作为在NDS上的第一作，《逆转裁判 复苏的逆转》不仅会新增各种要素，更吸引人的是利用到了特有的触摸功能。相信游戏的玩法将充满新鲜感，而由此也将会产生出系列从未有过的真实感与临场感！

调查部分

▲玩家可以直接用触控笔选择想要调查的地方。

在调查部分中，玩家要前往各个场所收集相关情报，情报收集的方式也相当丰富，即可以通过与事件当事人对话获取与案件相关的重要信息，也可以通过调查现场直接获取相关证物。而当收集到一定程度的证词或证物后，便可以选择进入法庭部分与犯罪者以及对方的律师展开较量了！

◀玩家可以在下面的触摸屏直接选择各种行动，而在游戏中也将会有很多地方将要使用到NDS这一特殊动能。

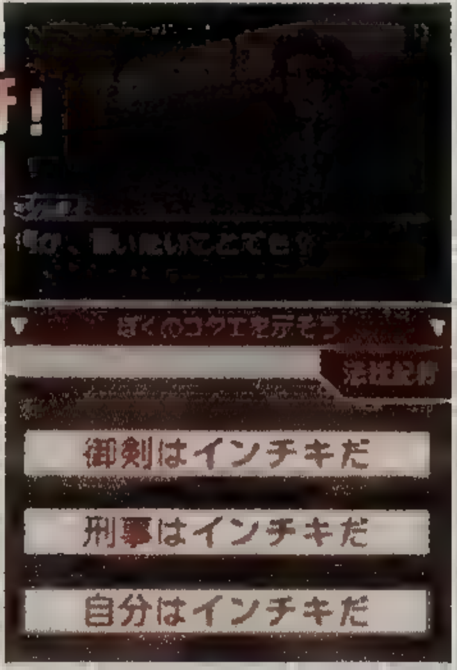
▼以往调查过的场所都会有CG图片来表示，这样就能够很清楚地知道还遗留有哪些盲点了。此外在新作中获得的各种证据、人物档案也都采用统一的形式表示，非常利于玩家查阅。

法庭部分

◀各种证物都会出现在下方的屏幕上，只要点击就能够直接看到证据的详细情况及介绍。

进入法庭部分，玩家的任务就是将之前所搜集到的证物和证词分析归纳后从各方面支持自己的观点，揭穿对方的阴谋，将真相大白于天下。因此法庭部分也是游戏中最为刺激和紧张的，因为如果分析错误的话很有可能就会直接Game Over导致前面的辛苦与努力付诸东流。玩家要仔细分析对手的每一句话，从中找到漏洞实现“一发逆转”！

▶画面中出现了麦克风的标志，难道还要玩家像在法庭上一样亲自大喊不成？



▲在法庭的辩论过程中会出现各种事件或选项。

▲已经完成过的章节再玩时可以快速按过对话。

其他新要素

除了前面介绍的以外，新作还会新增各种要素。下面就为大家多透露一些：

◀满足一定条件的话，就可以在选择章节的画面中看到游戏的原画。

▶用触控笔长时间按住触摸屏或按B键可以快速跳过对话。

▲找到对方证词中的漏洞，利用证据推翻它吧！同时以此为突破口直逼事实的真相！

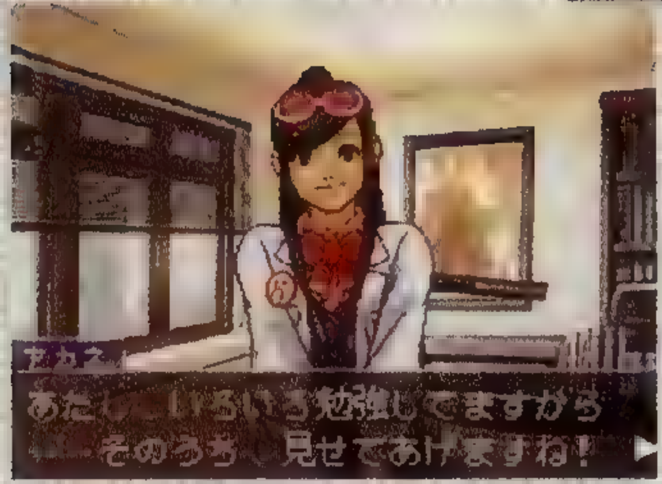
关键情节——第五章《复苏的逆转》

在NDS版中将加入对《逆转裁判》以及《逆转裁判 2》起到衔接作用的超长章——《复苏的逆转》。故事将围绕"御剑失踪事件"而进行，另外新作中将会加入新角色——宝月巴，她不仅是宝月茜的姐姐又是御剑怜侍的上司，同时还是事件的委托人。身份复杂的她是否正与案件所隐藏的阴谋有所关连呢？

▲▶坚持以科学为手段进行调查的女子高中生宝月茜，不过理论上这种角色所起到的作用经常都是帮倒忙……

通过科学的手段进行调查！

▲▶成步堂这次的工作就是为茜的姐姐、担任地方检察局主席检察官的宝月巴进行辩护。



这次的工作是为茜的姐姐进行辩护！

▶虽然是委托人，但宝月巴似乎并不想要多地与成步堂合作，看来这次的辩护将会非常困难

有些事情 你是没有必要知道的……

宝月巴

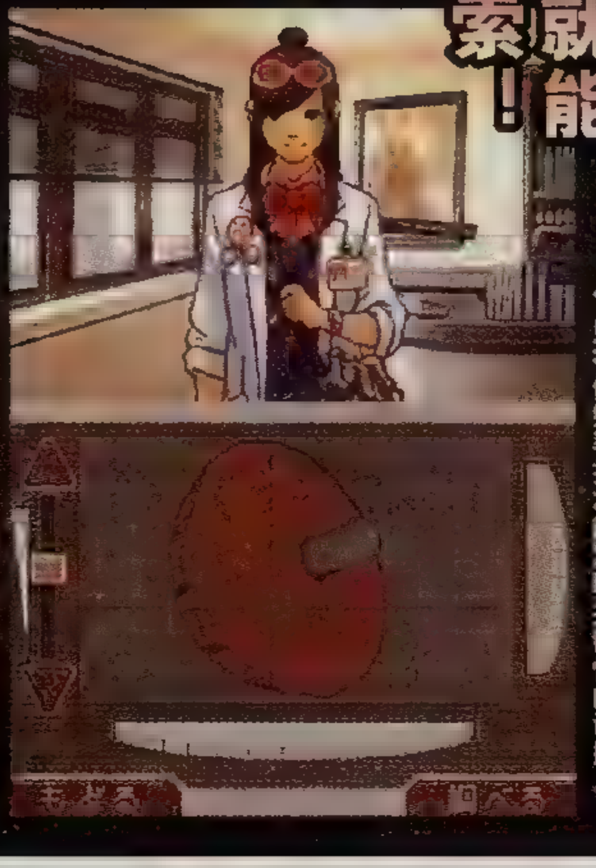
宝月茜的姐姐，今年29岁，是第5话的委托人。宝月巴不仅担任地方检察局的主席检察官，而且还曾是御剑怜侍的上司。宝月巴并不喜欢谈论自己的过去，不过有一点可以肯定，拥有复杂身份的她同时也是主角成步堂的恩师——绫里千寻学生时代的前辈！

Hozuki Tomoe

突破性进化！3D表现的证物！

在新作中系统将有突破性的进化。除了加入了NDS独有的触摸机能外，所有证物将以全立体化表现。运用扩大缩小及旋转功能，可从全方位调查证物，寻找每一处蛛丝马迹。

不要放走任何线索！



◀只有仔细寻找才能发现关键性的证据

仔细观察就能找到新线索！

◀运用旋转功能，可以发现证物上一些隐藏的情报

缜密的调查是成功的关键！

▲这把刀无疑就是凶器了。除了上面被害人的血外，还能找到什么有价值的线索呢？

© 2005 KONAMI

RHAPSODIA ラプソディア

"幻想水浒传"初次SRPG形式登场！

登场角色介绍

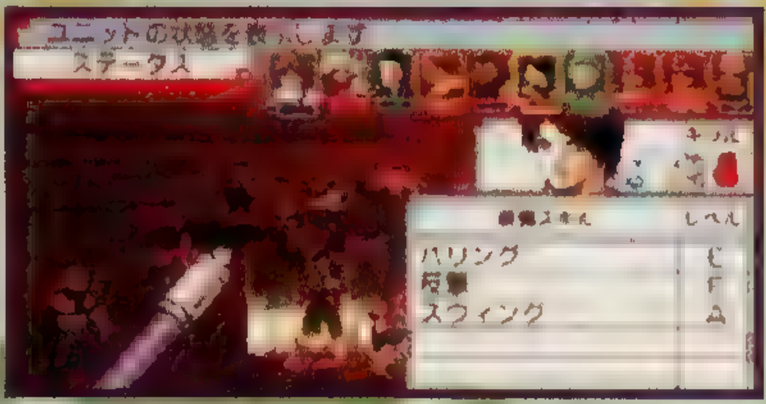
基尼路
曾经在幼年时跟随父亲与同伴们展开冒险旅程的青年，擅长使用双刃的武器。

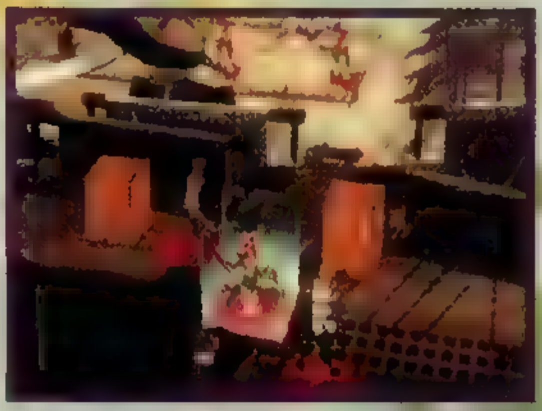
安德鲁
基尼路父亲的部下，负责旅途上的总务工作，处事态度非常认真，但有时这也会变成他的缺点。

丝妮卡
陪同基尼路等人一起踏上旅途的女性，是同伴中搞活气氛的能手。

率领着众多同伴与敌人作战，而各角色均拥有独特的个性，这正是著名RPG"《幻想水浒传》系列"的特征。现在，该系列的最新作将以全新姿态出现，玩法改变成SRPG类型来进行，绝对能够带给玩家们耳目一新的体验。本次抢先为大家报导有关新作最新公开的资料，内容包含几位主要的角色、游戏画面及故事大纲。

主角率领着同伴们，为了追求和平而奔走于各种不同的战场上。


以经验值来提升技的LEVEL（等级），以及学会新的技。


配合关卡及敌人的特性，正确地选择出战的角色。

世界的威胁"纹章炮"

本作是汇集《幻想水浒传Ⅳ》的世界观，继而发展出新的剧情，《Ⅳ》内没有描写的过去与未来，将在本次新作中透过主角基尼路的旅程而展现出来。主角们为了追击毁灭世界的兵器"纹章炮"，即将踏上一段伟大的冒险之旅……

掌握连携的威力

同伴们在战斗中会使用各种各样的武器以及发动被称为"纹章"的魔法来战斗。此外，根据角色的组合或配置位置，还可以使出变化多端的连携技，其产生的效果往往能够成为战斗中取胜的关键。

途经一些城镇，能够找到各种各样的工作。

《幻想水浒传Ⅳ》里的登场人物，绝大部分还会在新作中出现呢！

连携的种类非常丰富，例如合体攻击或背后攻击等。

●KONAMI ●秋季发售预定 ●SRPG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定
●http://www.konami.jp/gs/game/rhapsodia/ ●对应DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

RHAPSODIA Text: MINAMOTO Design: ...

© FLIGHT-PLAN
© BANPRESTO

サモンナイト SUMMON NIGHT エクステーゼ 夜明けの翼

由战略SLG转变为ARPG的"《召唤之夜》系列"最新作《召唤之夜 黎明之翼》，虽然在系统方面进行了大改革，不过作为系列的标志——召唤元素当然会继承下来。这期将会介绍游戏中使用召唤兽各种能力的详细情报。

神秘关键人物

本作故事中一个关键词就是"白夜"，详情虽然还没有任何消息，不过本次会先为各位介绍故事中四名与"白夜"有密切关系的人物。到底他们在故事中又与主角有什么关系呢？

弓月

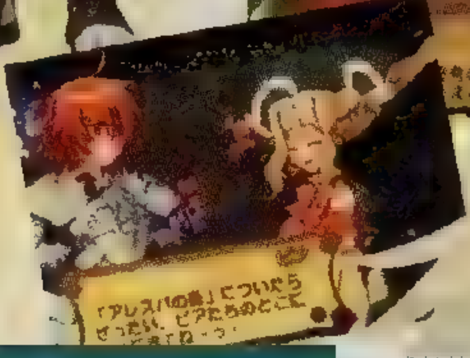
长长的黑发，和服般的红色衣服，再加上日本武士刀。不论从眼神还是表情，都散发出咄咄逼人的气势。性格也同样是一名处事认真的女武士。

列塞鲁特

拥有优秀物理攻击力的机械士兵，身高超过2米，全身都被厚厚的装甲所覆盖。虽然没有任何表情，不过同样也拥有人类一般的性格。

奥尼路

兽人巴奥拿斯族的男性。身型高大，加上配戴的眼镜，就像外型给人的印象一样充满知识。在故事中利用丰富的知识协助主角。



皮雅

拥有白色翅膀与光环的天使族少女。性格直率，天真无邪，外貌和待人接物的态度令身边的人都能得到心灵的安慰。

召唤兽的神秘力量

"《召唤之夜》系列"最大的特色就是召唤兽的登场，新作随着系统转变，召唤兽在游戏内的功能也发生了改变。下面就让大家一起来看看游戏中三种召唤兽的使用方法吧！

召唤兽应用1 发动召唤术将敌人一网打尽！

一如系列以往的作品，在《黎明之翼》中，玩家同样可以利用召唤术，发挥召唤兽的能力协助主角进行战斗。除了不同召唤兽拥有不同的招式外，部分召唤兽在使用不同主角召唤时，还会使出不同能力！如操纵的是男主角召唤"时间兔"时，就会使出"时间停顿"；不过在女主角召唤时，就会变成"加速"。

如果要在战斗中使用召唤术，就要预先进行设定。不过所有召唤兽都设定了一个COST值，要是召唤兽的所需COST值超过主角的COST值时，就不能使用召唤兽的能力了。

召唤兽应用2 使用凭依召唤强化主角实力！

除了使用攻击召唤术外，玩家还可以使用，直接强化本身的能力。使用"凭依召唤"后，主角将会得到攻击属性追加，异常状态防御等效果。"凭依召唤"与攻击召唤术最大的分别，就是攻击召唤术只有使出的数秒间才有效，而"凭依召唤"的就完全没有时间限制。而与召唤术同样，因应主角不同，凭依召唤的效果也会有所分别。

利用凭依召唤可以强化主角的各种能力。

召唤兽应用3 发动隐藏力量！

以前也曾经提到本作的召唤兽除了战斗以外，还会在解谜部分担当重要的角色。游戏中当主角到达特定的地点或在状况下使用召唤兽时，就可以发动召唤兽的隐藏能力，借此通过游戏中的种种难关。与之前两种能力一样，发动召唤兽的隐藏力量也与角色有关，只有男主角能够引发出"机"和"灵"属性召唤兽的隐藏力量，相反"鬼"和"兽"属性就只有女主角才适用。

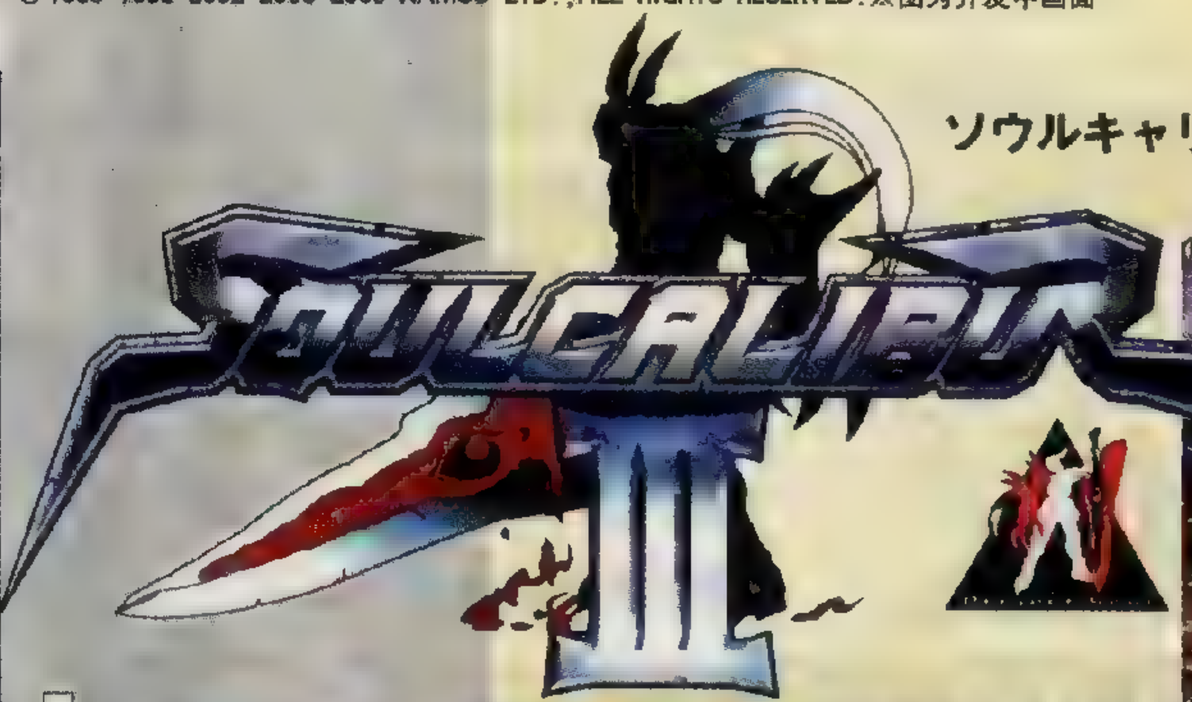
●BANPRESTO●暂定今年8月4日●ARPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量 145KB●价格未定●http://www.banpresto.co.jp

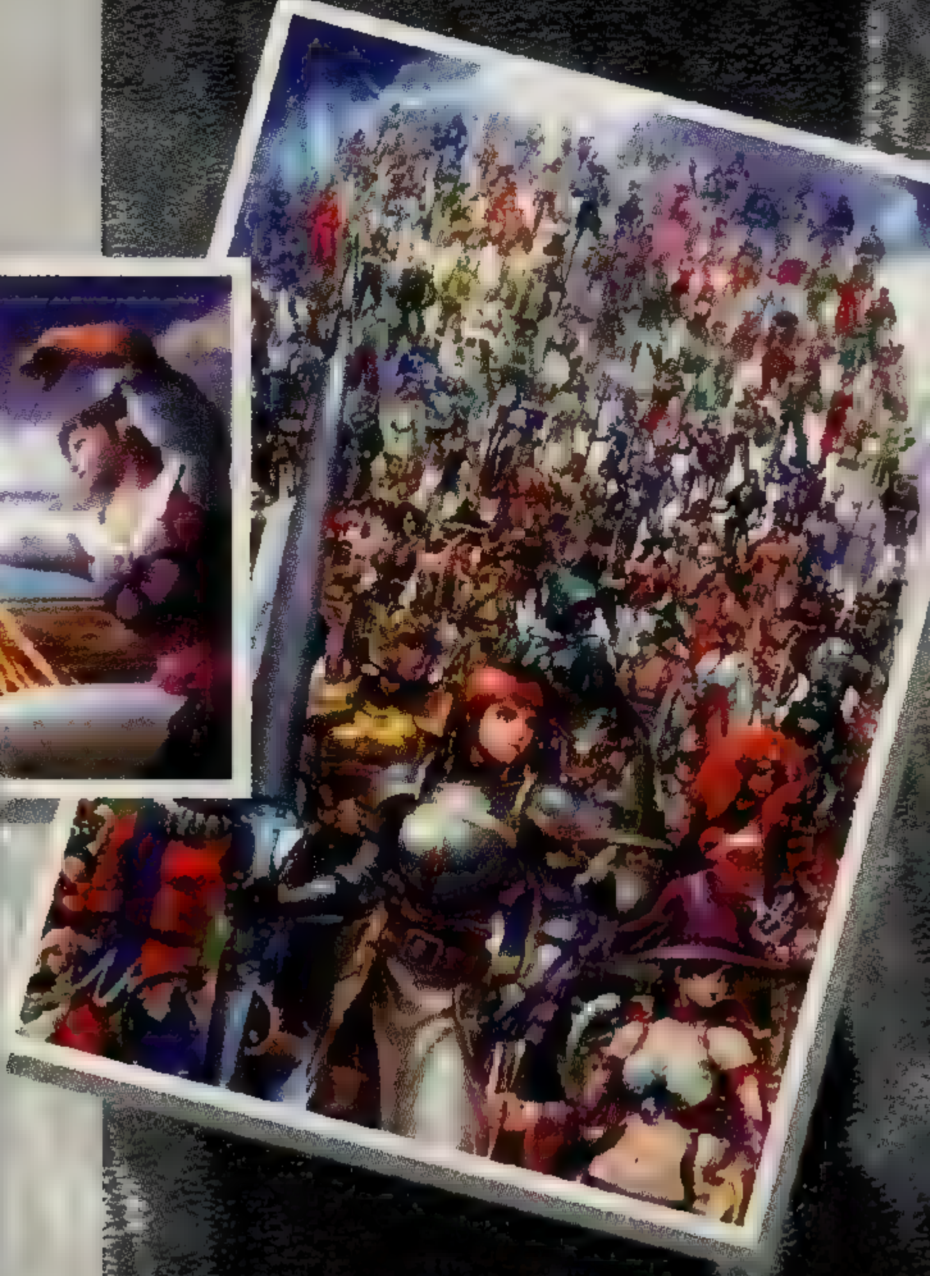
召唤之夜 黎明之翼

© 1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.※图为开发中画面

ソウルキャリバーIII

SOULCALIBUR III





爽快的武器攻防战，再加上轮廓刻划细致的人物，使之成为了著名的刀剑格斗游戏"《灵魂能力》系列"。本次将继续送上其最新作的情报，内容主要是让玩家自行创造角色的CREATION MODE（创造模式）。在这个模式里面，无论性别、职业、容貌、衣着等等，全部均可自由选配，而且创造出来的人物还可以用于对战等模式里面，的确令该作品的趣味性大大增加。

●NAMCO●2005年秋季发售预定●FTG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.soularchive.jp/●对应DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

一、选择性别与职业

进入CREATION MODE后，首先要决定新角色的性别与职业，性别纯粹是改变角色外貌特征的，对攻击或速度等能力没有影响。职业方面目前已知有10个种类，包括"原始人"、"僧侣"、"小偷"、"舞蹈家"、"圣者"、"忍者"、"格斗家"、"海盗"、"武士"、"刺客"。不同职业所使用的武器均有差异，而随着游戏的发展，可用的武器也将会逐渐增加。

在游戏中途是无法转变角色的性别和职业的，因此创造过程开始前必须慎重考虑。

二、20种以上的PARTS

创造的角色身上可供玩家自由编排的PARTS（组成部分）有20种以上，不仅包含容貌与服装，就连瞳孔颜色或饰物等细微部分也可更换。顺带一提，服装也不会令角色的实力改变，不管打扮如何，强者就是强者。

脸上的五官及发型等，全部可以自由选择。

男女角色身上的饰物全部皆可替换。

衣着的种类相当多，突显出各角色的性格。

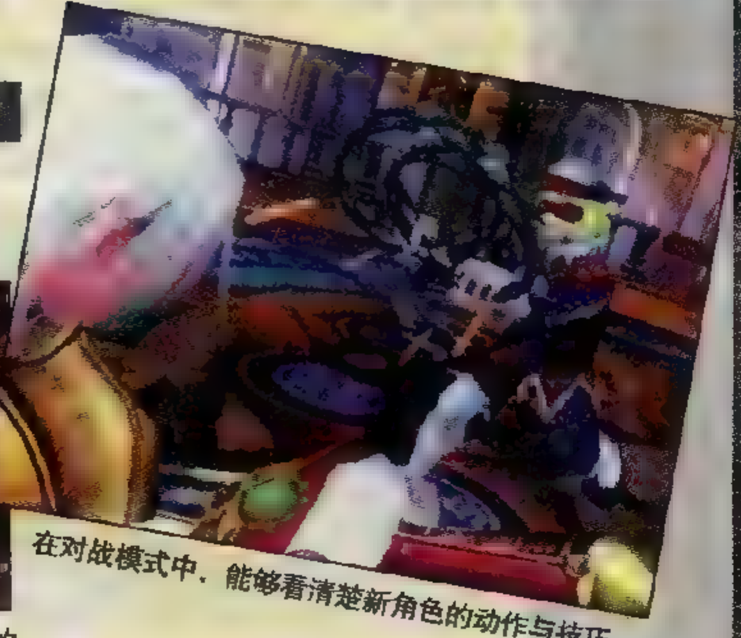
服装和饰物不会影响原创人物的能力，不过对性格却会带来一定的影响。

三、实战进行

完成创造过程后，可立即以实战来测试新角色的能力，只有在战斗中方可了解其真正的战斗力。

当熟悉了新角色的操作后，就可以跟朋友进行对战了。

新人物的新攻击技，往往成为胜负的关键。



在对战模式中，能够看清楚新角色的动作与技巧。

新STAGE介绍

本次再为大家介绍两个新公开的舞台，第一个是还未确定所在地的"绝境的大圣堂"，另一个是地中海上的小岛"密苍玛里毕特"，两者都是充满神秘感的场所。

绝境的大圣堂

以欧洲式的建筑设计风格为主，外观壮丽的水之宫殿，究竟是谁兴建的呢！？

密苍玛里毕特

地中海上的一个小岛，传闻岛上埋藏着意大利富商彼诺基的大量财物，不过暂时没有人能够确认此事。

灵魂能力III
Text: MINAMOTO Design: sam

© 2005 GENKI（图为开发中画面）

必殺裏稼業

元气又有新的时代剧动作游戏推出了！本次的主角是一个有着双重身份的杀手，作为首次介绍，本次会先公开主要的登场角色及基本流程等情报。

●元气●预定秋季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●未定
●7140日元●http://www.genki.co.jp

锄强扶弱，除恶惩奸的时代剧动作游戏！

主要登场角色

带刀镜二郎

充满正义感，非常尊敬养父道顺，对坏人绝不手软，平常时是个温存的人，不过一旦执行任务时，就会变得冷酷无情。

白天是医生，在镇上行走同时观察民情。

到了晚上便执行受压迫人民的委托，制裁作奸犯科的人。

带刀道顺

镜二郎的养父，表面上的中医，暗地里是杀手，自从隐居之后便远离实战，由镜二郎继承其"事业"

谦治

自称是一间破庙的住持，是个既好酒又好色的酒肉和尚，喜欢说下流的话，以善恶多于以金钱来选择工作，被道顺看中之后，便与镜二郎一同当杀手。

其实谦治是个重情义的人，对女性、小孩和动物特别仁慈。

游戏流程简介

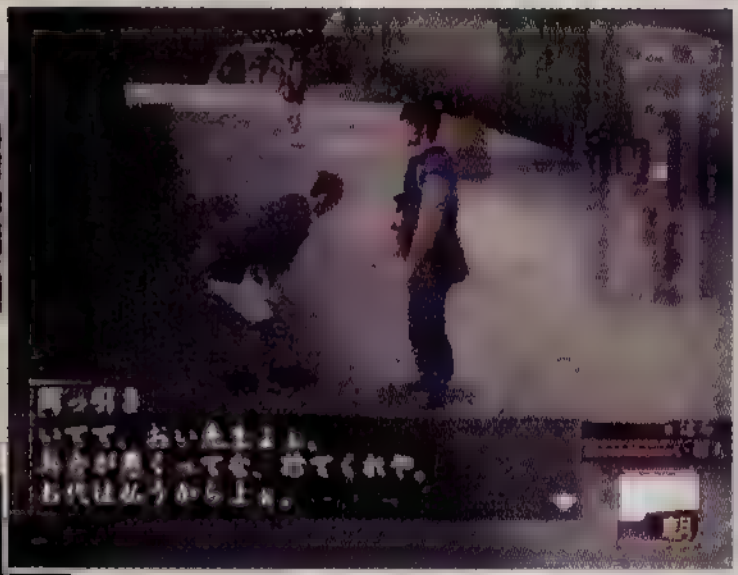
壹 恶事发生

在游戏开始前会先加入剧情画面，这个人一看便知道是奸商，到底会有什么阴谋？

为奸商办事的浪人，绝对不能放过！

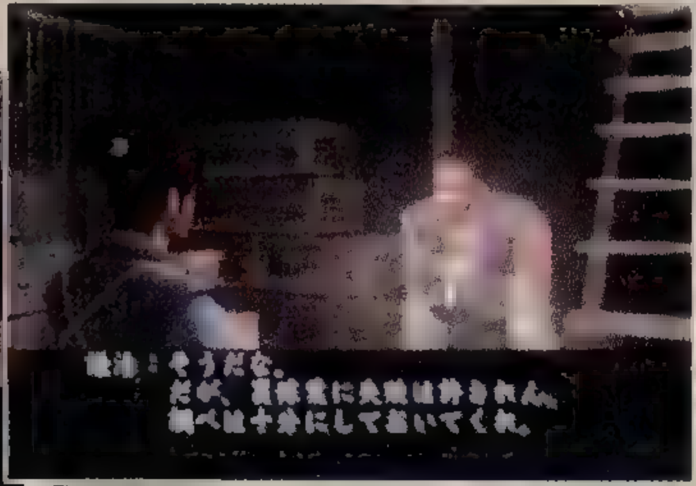
贰 情报收集

接受了委托之后，便要一边出诊一边收集情报，有时更会直接碰上敌人！



镜二郎可以在镇上自由移动，说不定会在意想不到的地方取得最重要的情报。

叁 商讨



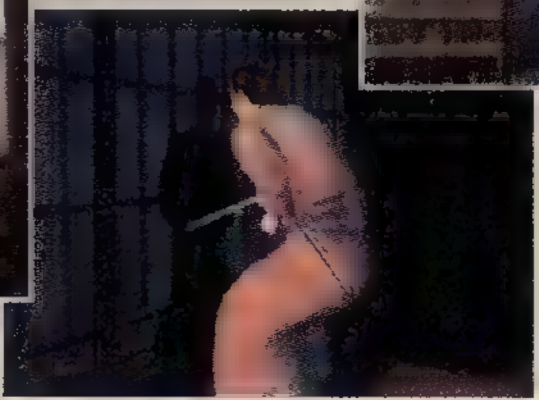
取得足够的情报之后，便要回到荒废的破庙跟拍档谦治商讨，整理好情报之后再决定行动的时间。

肆 必杀画面

在行动时会采用近似时代剧的画面来表现，玩家要跟据敌人的位置及角色的特征来使用不同的必杀技。

趁着敌人开门的一刹那，出其不意地手起刀落！

通过灯光判断对手的位置，见机进行刺杀！

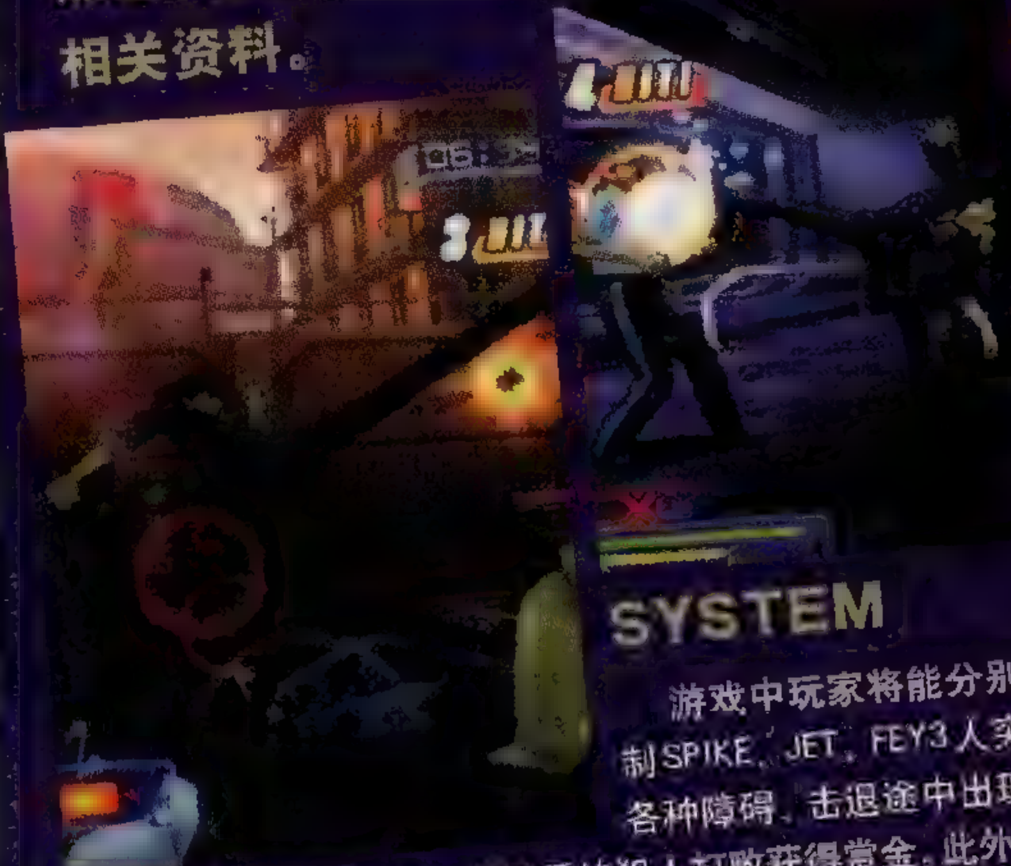


从背后接近敌人，再把其颈骨折断吧！

© SUNRISE ©BANDAI 2005※图为开发中画面

COWBOY BEBOP 追憶の夜曲

至今仍然令动画迷印象深刻的人气作品《COWBOY BEBOP》，现已决定制作成动作游戏在PS2上推出。作为第一次的报导，首先介绍主要的自然是4位主要角色以及已公开的游戏相关资料。



动画版《COWBOY BEBOP》

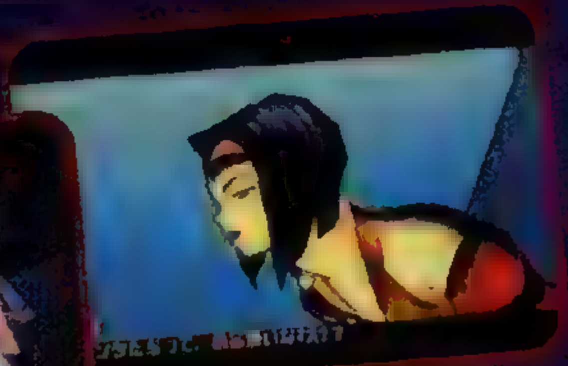
《COWBOY BEBOP》的动画版自1998年开始在日本电视上播放，内容是描写SPIKE、JET、FEY、ED、EIN等赏金猎人的故事，凭着个性独特的角色以及当时令人震惊的高质画面演出，成功打动了无数动画迷的心。2001年推出剧场版作品，在海外多个国家均获得相当高的评价。顺带一提，游戏版主要角色的配音全部交由动画版的声优负责，对FANS们而言绝对是一大喜讯。

SYSTEM

游戏中玩家将能分别控制SPIKE、JET、FEY3人突破各种障碍，击退途中出现的敌人，而最终目的就是每一关最后的犯人打败获得赏金。此外，除了通常的格斗攻击以外，游戏里还会出现枪战甚至小型宇宙船追逐战等等。

STORY

BEBUP号收到火星集结了大批赏金犯人的情报，众人的目的是传说中赏金犯人"CAPTAIN H"遗留下的财宝。SPIKE等人为了捉拿赏金犯人，准备乘坐宇宙船前往火星。



与动画版本一样，游戏将采用3D画面并且是全程语音！

与动画版本一样，游戏将采用3D画面并且是全程语音！

人物介绍

SPIKE SPIEGEL
CV：山寺宏一
本作的主角，以赚取赏金为生被称为"RED DRAGON"，曾经是黑手党成员同时也是截拳道的高手。

JET BLACK
CV：石冢运升
I.S.S.P（太阳系刑事警察机构）的警察官，因某事件而成为赏金猎人，现在是SPIKE的拍挡，宇宙船BEBUP的船长就是他。

FEY VALENTAIN
CV：林原めぐみ
背负着巨额债务的女赏金猎人，直到3年前还处于冷冻休眠状态，苏醒后失去以前的记忆（债务大部分是冷冻休眠的费用）[illegible]

ED & EIN
CV：多田葵
全名是[illegible]·[illegible]·[illegible]·比比路·兹鲁舒基"[illegible]"[illegible]客，经常与善解人意的小狗"EIN"在一起。

PRISCILLA·E
（NEW CHARACTER）
是半个世纪前在太阳系中极受欢迎的"传说的歌姬"，目前应该已不在人世。她与本作的故事有什么关连呢？由她演唱的歌曲"Diamonds"将揭开故事的真相。

●BANDAI●2005年夏季发售预定●ACT●游戏人数一人●记忆容量144KB●价格未定

© 2005 nekonekoSOFT/Interchannel,Ltd./HuneX 图为开发中画面

ラムネ
～ガラスびんに映る海～

我们年幼时的梦想，终于可以在PS2上实现了！

在宣布决定于PS上移植后便沉寂多时的《Ramune》最近又有新资料公开。为了令复刻游戏更具吸引力，在PS2版中将会加入新女主角，现在就为大家介绍一下！

- Interchannel ●2005年8月25日发售预定 ●AVG ●游戏人数1人
- 价格未定 ●记忆容量未定

Text 金鱼 Design sam Ramune

儿时青梅竹马的好朋友

石和多惠

年幼时的多惠实在令人很想去保护她啊！

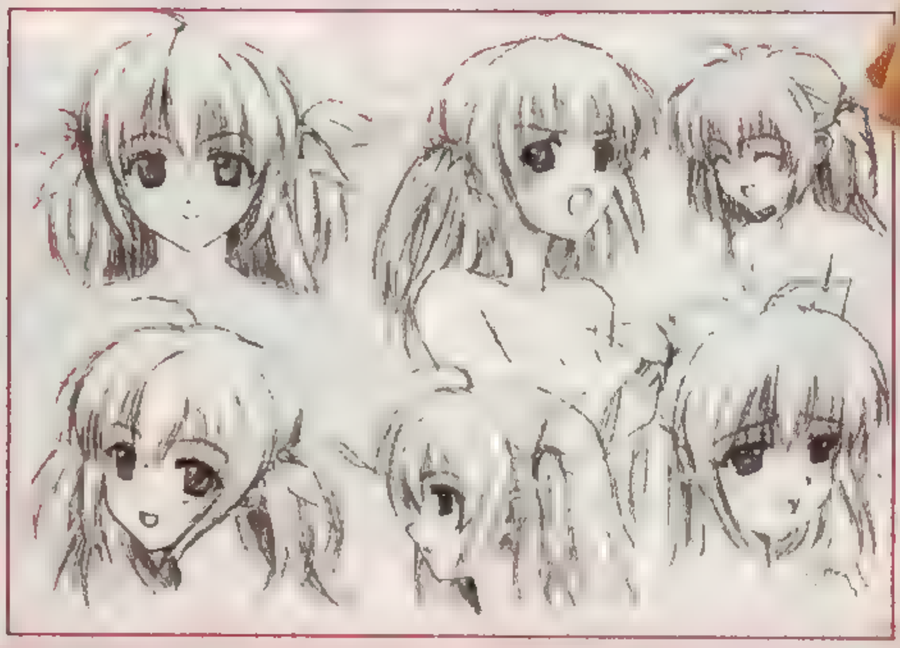
主角因为种种原因从大城市搬到了沿海小村，并在命运的安排下女主角相遇，从而展开了两个人的故事。在幼年时石和多惠与主角的关系就有如兄妹，主角更将多惠看作是最重要的亲人。但当主角长大后，才发觉石和多惠原来是比自己年长的同校前辈。

想不到居然在多年后又遇到了多惠。

她已经成了校内清洁委员会的会长。

PS2独有的原创人物

新女主角的人物设定已经大致完成，基本上喜怒哀乐的神态也都已经描绘出来，但究竟美空在故事中是属于哪种类型的女性呢？



鲇川美空

哈哈！又一次被主角戏弄了。

是主角由大城市搬到沿海小村后遇上的第一位女主角。七海经常在海边捕捉寄居蟹，但经常被男主角将寄居蟹放在头上戏弄。起初七海对于新邻居总保持些许戒备，不过在经历了一段时间后两人渐渐成为了好朋友，并产生出一种难以形容的亲密关系。

长大后的七海，实在是标准的梦中情人啊！

近卫七海

幼年纯真的生活，谱写出成长后的恋曲

阳光下的七海给人另一种感觉。

自从搬到沿海小村后，男主角将会陆续遇到对于自己的人生相当重要的几位红颜知己。而当初幼年的经历将影响主角展开新生活后感情的发展，究竟与哪一位女主角共同创造初恋最美好的回忆，这就要由大家自己去选择了。

究竟是与青梅竹马的近卫七海继续发展纯真的爱情，还是与石和多惠、鲇川美空谱写新恋情？幼年时代的性格取向，将对日后故事的发展起重要作用！

即将在校园内展开的新恋情。

在烟火的衬托下，七海显得更加动人了。

©SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.ALL RIGHT RESERVED

天地之门

●SCEJ ●暂定今年7月 ●ARPG ●1人玩 ●UMD-ROM ●记忆容量448KB
●5040日元 ●http://www.playstation.jp/

由SONY亲自监制的PSP武侠式ARPG作品《天地之门》，除了充满东方特色的舞台世界外，另一大特色就是充满武侠风格的剑术。游戏中采用了让玩家任意组合招式的系统，将四个不同门派的武术融为一体。本次将会为各位玩家分别介绍4个门派的武术特色。

被卷入命运洪流的两名主角

翠玲

在东方青龙门被中央麒麟门的突袭所消灭后，成为最后的传人。为了避免成为复兴武门的盟主，而搜寻真武的下落。

真武

在东方青龙门下修行的弟子，由于看过从不外传的"秘传碑"而被逐出师门。然而被逐出门后依然未能舍弃成为武术家的梦想，独自进行剑术修行。

编辑你的武艺录

《天地之门》世界中的剑术都可记载在剑谱中，利用主角在旅程中得到的剑谱，就可以将不同系统的剑技组合成连续技。游戏中总共有150种剑技，随着故事的进行以及不断击倒敌人，就可获得新的招式。在游戏的"武艺录"中就可以让玩家自由组合技能。

天下五大武门

在《天地之门》的世界中，包含消灭东方青龙门的中央麒麟门在内，总共有5大武门。各门派的剑术与操纵的气功术也各有其特色。在游戏中只要能够获得"剑谱"，就可使用新的剑技。玩家还可以任意将不同剑术组合起来，创造出自己的一套剑法。

东方青龙门

东方青龙门的剑术以斩击为中心，相对于其他门派属于万能型的，能够应付不同的状况、不同敌人的招式。

操纵雷的气功术

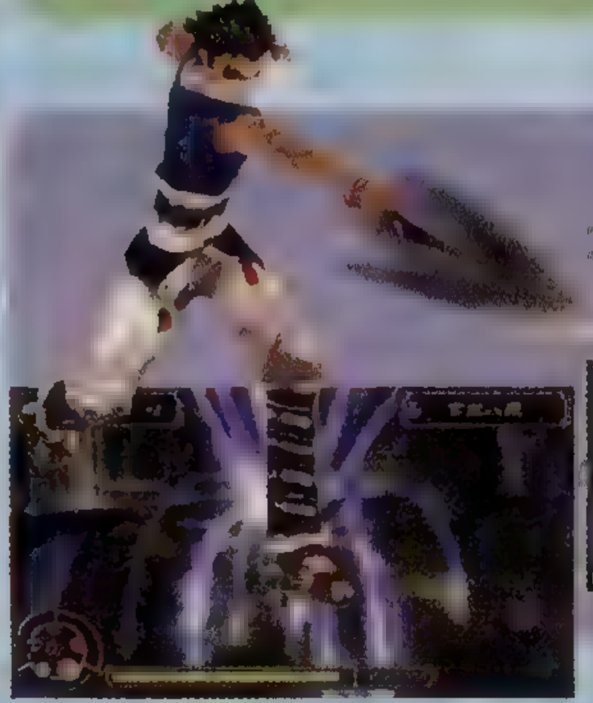
运用青龙门所流出的气而产生的雷，就是东方青龙门的气功术。气功术拥有攻击力，甚至可以利用雷电一瞬将多名敌人同时消灭。

北方玄武门

将刺突攻击强化至极限，就是北方玄武门的特征。剑术的最大特色就是迅速的攻击，令敌人招架不住。

操纵水的气功术

运用玄武门流出的气，操纵水的气功术。随着术者的气功术熟练度上升，能够操纵的水量也会增加，威力将会随之上升。



南方朱雀门

动作就如女性优雅的舞姿一样，被称技达到化境的剑术。代代由女性所继承，动作就如演舞一样优雅。

操纵火的气功术

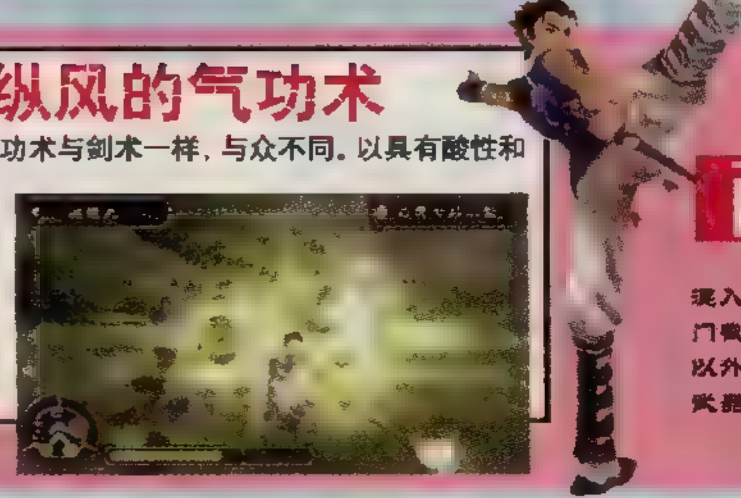
利用朱雀门流出的气，操纵火的气功术。在世界五大武门中，最注重攻击力的气功术。操纵着足以将任何敌人烧成灰烬的烈火，将敌人一网打尽。

西方白虎门

混入了体术，令整体武术形格与其他武门截然不同的西方白虎门剑术。除了剑以外，同时运用全身各部位作为攻击的武器，拥有各武门中最强的攻击力。

操纵风的气功术

西方白虎门的气功术与剑术一样，与众不同。以具有酸性和腐食性的风，将敌人完全融解，使对方在世界上完全消失得无影无踪的秘术。



© 2005 IDEA FACTORY

新纪幻想

~SSⅡアンリミテッドサイド~

在人类与魔族斗争不断的大地——幻想世界NEVERLAND，怀着不同信念的主角们再次身赴战场，展开新的故事！

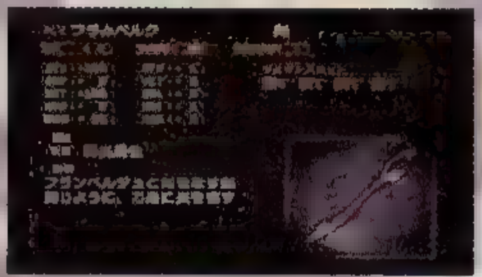
前作《新纪幻想 鬼怪之魂》推出一年后，承接前作故事的续集作品《新纪幻想 鬼怪之魂Ⅱ》在今年推出后数月，厂家将在PSP上推出本作的加强版——《新纪幻想 鬼怪之魂Ⅱ UNLIMITED》。

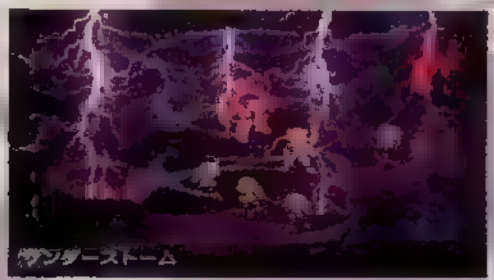
PSP版新元素

在移植到PSP的同时，相比《新纪幻想 鬼怪之魂Ⅱ》，《新纪幻想 鬼怪之魂Ⅱ UNLIMITED》加入了不少新元素。当中最大的特点就是解除角色的等级上限。在《SSⅡ》当中，所有角色的等级最高只能达到100，不过在《新纪幻想 鬼怪之魂Ⅱ UNLIMITED》将会解除这个等级上限的限制，角色的上限由原作的100上升至999，角色的能力因此而得到大幅提升。

角色等级上限解除后，角色的成长空间大幅上升。

除了角色能力以外，PSP版本的《SSⅡ UNLIMITED》中，更加入了比PS2版本最强的迷宫"异界之门"更高难度的新迷宫。

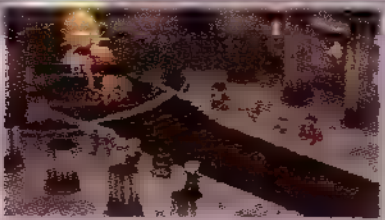




连携、合成等等原作元素依旧保留下来。

大地的命运掌握于你手中

《SSⅡ》的最大特色，就是故事的发展将会随着主角的行动变化。游戏当中，玩家可以交换操纵三股势力进行。任何一方的行动都有可能影响到其它势力的剧情发展。每当完成一定剧情，地图上就会出现"Historical Point"，以不同势力完成"Historical Point"的战斗，故事将会产生不同的发展。而且游戏当中每一股势力都有一个个别的结局，只有完全达成正确条件，才能到达真正的结局。



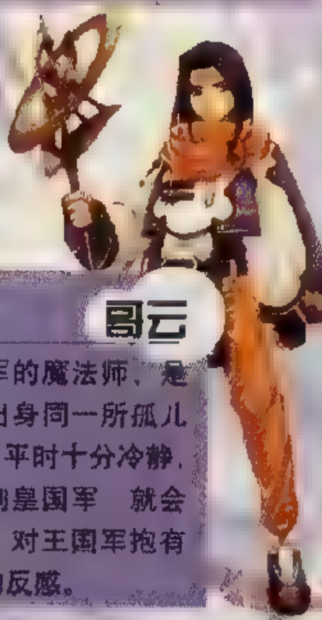
人物介绍

奈特

前作《新纪幻想 鬼怪之魂》主角六道明，本作三名主角之一。旅程途中遇上村庄被皇国军袭击的事件，与马古斯和哥云相识。后来加入帝国军，为了调查大战背后的真相而投身战场。

马古斯

隶属帝国军。战争孤儿出身，自小对英雄充满憧憬，为了减少与自己一样的孤儿，同时也怀着成为英雄的心情投身战争。



哥云

隶属帝国军的魔法师，是与马古斯出身同一所孤儿院的好友。平时十分冷静，但当关连到皇国军 就会性情大变。对王国军抱有异常强烈的反感。

蕾莉雅

帝国军唯一的女将，14岁受山贼袭击时被洛古威也所救，从此跟随洛古威也学习武术与战略，担任帝国军的一军之将。

艾鲁·法路安

掌握帝国军实权的人物，前新生斯帕帝国举兵的基尔·法路安的孙子。对父亲与祖父的仇敌皇国军抱有强烈的憎恨，凭借年老的勇者史法恩为号召，意图征服大陆。

路丝

皇国军女皇，在前一次大战完结后，统一大陆，提倡"人魔共存"的初代皇国皇帝。政治手腕高明，凭借外交手段完结了前一次大战，然而本身温柔的性格对作为领导者反而造成障碍。

希罗

隶属皇国军的另一名主角，大魔王积尼斯和人类所生的女儿，拥有操纵一切火焰的强大魔力。年幼时被人类将左手斩断，现在的左手是由魔力生出的。

麦斯

前作中与主角一同阻止大魔王复活的人物之一。在皇国军袭击事件接连发生时，自荐加入皇国军的谍报员。后来被分配到希罗的部队，战斗力相当优秀。

美奥

隶属解放军的最后一名主角，梦想着成为能够勇者的少女。真正身分是新生帝国军的皇帝史法恩的孙女，不过本人并不知到。拥有自然吸人他人能力的特质。

●IDEA FACTORY ●暂定今年秋季 ●SRPG ●1人玩 ●UMD-ROM
●记忆容量未定 ●5040日元 ●http://www.ideaf.co.jp

新纪幻想 鬼怪之魂Ⅱ UNLIMITED
Text：文森 Design：lok

© CAPCOM CO.,LTD. 1997,2005 ALL RIGHTS RESERVED. ＊图为开发中画面

为了探寻身世之谜，龙族小子展开伟大的冒险旅程

在远古之时，龙族为世界带来了灾难，如今主角继承了龙之血统，转生为人，过着盗贼的生活。但那不为人知的一切给主角带来了危机，当在逐渐觉醒的强大力量驱使下，主角决定寻找有关龙族的一切起源之谜，并与自己信赖的同伴展开精彩的旅程。

●CAPCOM●UMD●预定8月25日发售●5040日元●RPG
●记忆容量224KB

龙战士III

Text 金鱼 Design sam

任我纵横的广阔世界

于游戏内的地图世界中采用了一般的RPG表现方式，主要分为世界地图以及区域地图，一般在街与迷宫内的移动可利用世界地图，而出现冒险事件与战斗时则运用区域地图，两者互换进行，便形成了《龙战士III》的故事舞台了。

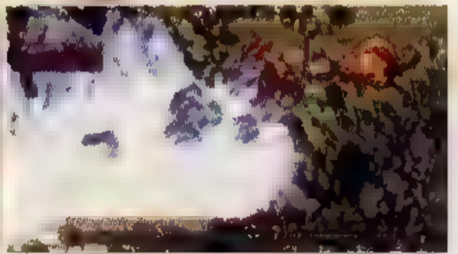
世界地图中可作记录及回复之用，除此更可向同伴打探有关冒险的提示。

区域地图是游戏的核心，战斗、剧情均一一在此发生。

变化多端的战斗系统

游戏的战斗系统采用了较容易操作的符号式指令模式，包括了通常攻击及特殊能力外，一共有7种不同类型的战斗指令可供选择。除此之外该系统还包含了简单提示，当在地图上遇上敌人时，主角等人马上就会跳入战斗画面之中。

速度快，不但可优先行动，更可使用连续指令。



在游戏内共有50种特技与70种魔法可以使用，增加了游戏的战略性。

特殊变化之“龙变身”

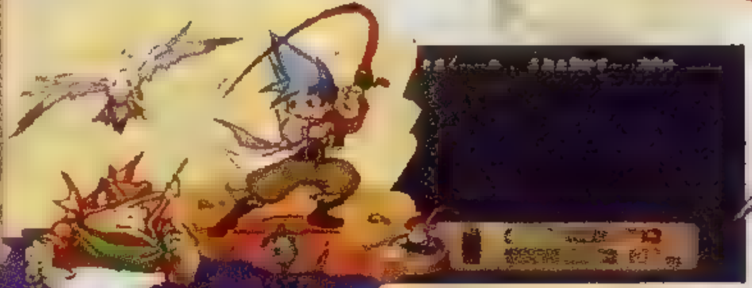
由于主角“龙”拥有龙族末裔的血统，在战斗中只要配合神秘之力“JEAN”，即可变身成巨龙，并可大幅提升攻击力。

特殊变化之“学习技能”

在战斗中只要运用学习指令，便可学习敌人的特殊能力，而取得的新能力更可传授给其他同伴。

隐藏要素“钓鱼”

PSP版中“钓鱼”环节改为独立发展的，将形成了一个完整的钓鱼游戏！



隐藏要素“妖精”

妖精之街遍布世界每个角落，凭着不同妖精所给予的提示，可不断建设妖精之村，开发更多的店铺，从而提供不同的武器及道具。

人物介绍

龙 RYU

本故事的主角，拥有卓越能力的龙族末裔，是被灭绝的龙族中唯一的生还者。拥有龙变身的特殊能力，通过冒险旅程中不断成长，从而发挥出隐藏着的神秘力量。

比高罗 PECOROS

于实验农场诞生的异变生命体，其语言、身体变化等仍像谜一样。

泰波 TEEPO

有关出生等一切事情都蕴含着秘密的孤儿，一直仰慕自己的兄长尼尔。

尼尔 REI

与泰波同是孤儿出身，看到龙遇上麻烦事便会出手相助，是一位责任心强的好同伴。

妮娜 NINA

温狄亚王国的女王，熟悉所有属性的攻击魔法，好奇心极为旺盛，在任何事件中均会挺身而出。

格拉德 GARLAND

运用纯熟的枪法及魔法而于武斗大会上胜出的战士，于旅途中遇上了龙，并与龙结成最好的同伴。

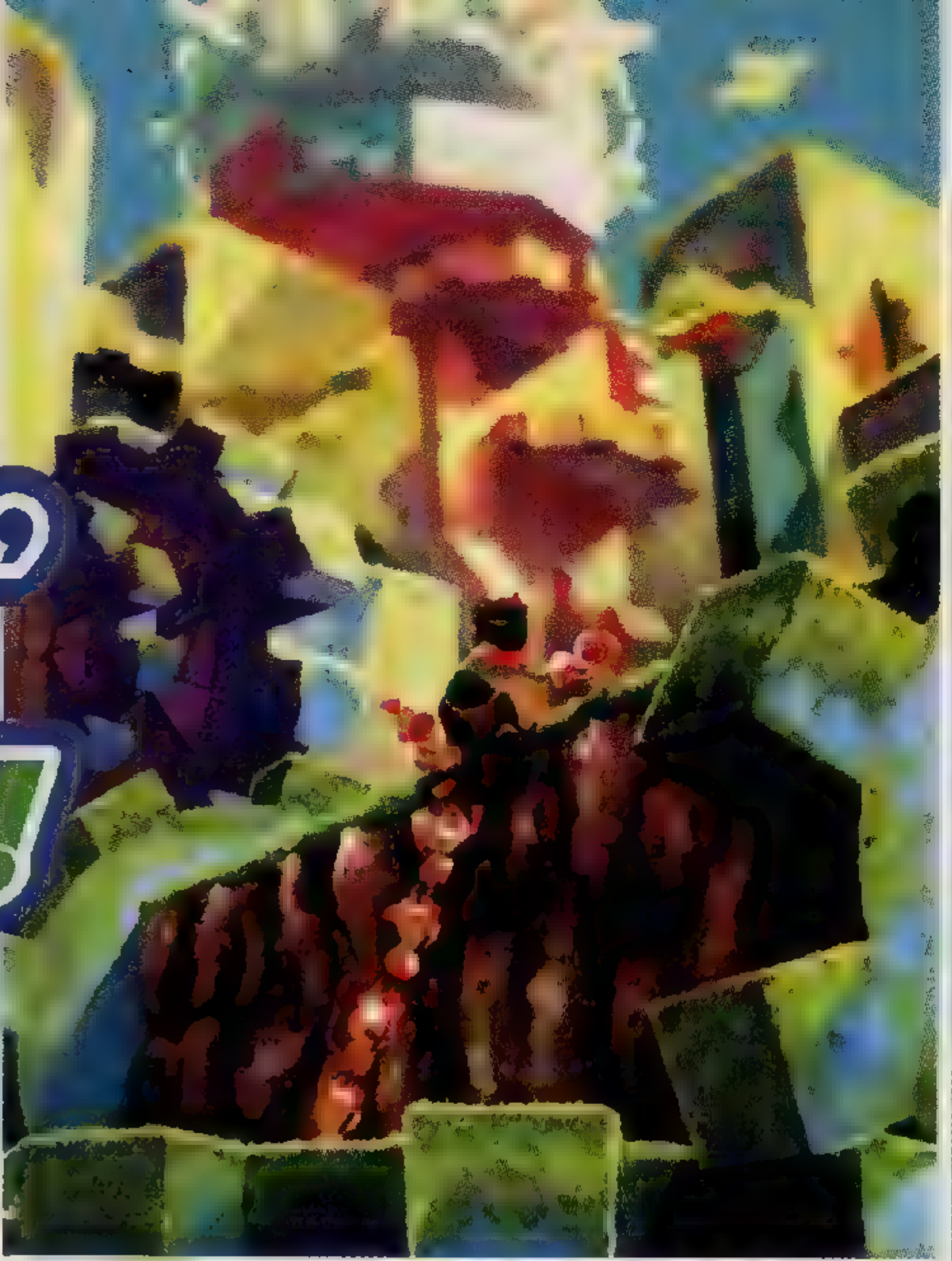
莫莫 MOMO

专门研究古代机械及幽灵矿物原理的学者，但却是一个没头没脑的乐天派同伴。

©TECMO，LTD．2005 ※图为开发中之画面

KARAKURI

与谜之机器人“朱克尔”一同发掘遗迹！



充满解谜元素的动作游戏《古代陷阱KARAKURI》即将在PSP上登场！主角纳托与被称为“朱克尔”的机器人一同向遗迹出发，利用朱克尔8位一体的不同布阵，通过遗迹内的各种艰难险阻吧！

与朱克尔共同进退

在这款游戏的世界中，机器人被称为“卡拉古利”，而“朱克尔”是专门发掘遗迹的“卡拉古利”，主角纳托就是要利用“朱克尔”身上的特殊装置，向它们发出不同的动作指示。

不同的阵形布置

朱克尔的阵形可分为纵、横、圈三种，纳托可以利用不同的阵形，去越过各种陷阱。而在遗迹之中会有指示破解谜题的方法，只要熟悉朱克尔的动作就可以通过了！

选择最适当的阵形才可以前进。

纵阵形的基本动作

本次先简单介绍纵阵形的动作，在遇上不能通过的河流或空隙时，先将身后的8个朱克尔联成一线，然后用背负投将他们摆到对面去，这样朱克尔就可以变成一座桥让主角通过。在游戏中大部分情况下都会经常利用到这种阵形。

遇上巨大的空隙。

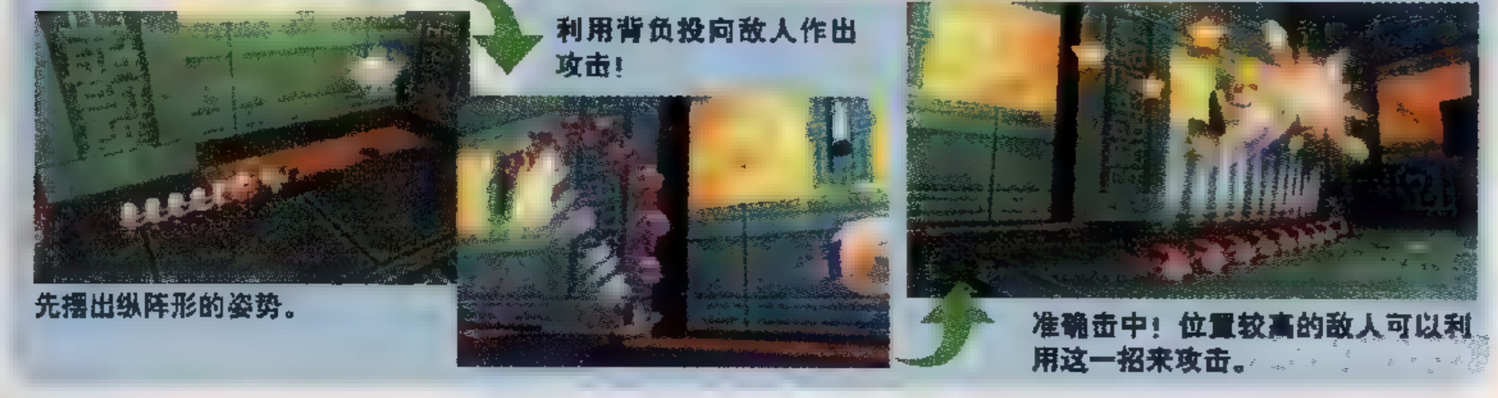
将朱克尔联成一串用背负投摆到对面。

朱克尔们会化成一道桥！

纳托可以从他们身上经过，轻松走到对岸。

背负投可用来攻击敌人

背负投除了可作解谜之用外，还可起到攻击的作用。在遗迹内有不少潜藏的敌人，利用朱克尔联成一串作背负投，能够有效地削弱敌人的实力。


先摆出纵阵形的姿势。

利用背负投向敌人作出攻击！

准确击中！位置较高的敌人可以利用这一招来攻击。

合体变身！

利用朱克尔除了可以布置阵形外，当达到一定条件时还可以使他们合体变成巨大的机器人，利用它们的特性与强敌作战！虽然使用方法暂时不明，但相信朱克尔们可以变化出多款不同的合体。

变身成手执巨剑的机器人！

●TECMO●2005年秋●ACT●1人玩
●UMD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.tecmo.co.jp/

古代陷阱
Text 猫都 Design

©2005 Criterion Software Limited. Burnout is a registered trademark and Legends is a trademark of Criterion Software Limited. All rights reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES(TM) is an Electronic Arts(TM) brand

超人气激斗赛车 BURNOUT LEGENDS
新作在PSP上点燃战火！

《BURNOUT（火爆狂飙）》是个将交通规则视为无物的赛车游戏，玩家可以用尽各种手段去对付其他对手，总而言之就是“为求胜出，不择手段”。现在这个横冲直撞的赛车游戏宣布要在手掌机上推出最新作——《BURNOUT LEGENDS（火爆狂飙 传说）》。本作并非单纯地移植自家用版，而是个集合系列所有元素，再加上PSP独有特色的极究版。

延续独特的竞赛方式

《BURNOUT》之所以能够得到大家的追捧，原因是其别出心裁的比赛方式。一般赛车游戏都是靠技术取胜，但《BURNOUT》则是用各种手段将对手踢走，通过危险的驾驶，比如与其他车擦身而过、紧贴对手，又或是在对线行车，都能提升燃烧棒(BURNING BAR)，比赛中可大幅提升车的速度。而每当你把对手的车挤出跑道或令对方撞车，就能进一步增加燃烧棒的长度，这种接近格斗方式的玩法的确罕见。

令对手撞个人仰马翻是要旨。

运用燃烧棒作出极速飞驰。

要不择手段地去挤撞对手。

集合三集精要所在

《BURNOUT LEGENDS》既然是系列的最新作，又是初次在手掌机上登场，自然是集所有精要于一身。游戏将会收录家用版《BURNOUT》、《BURNOUT 2：POINT OF IMPACT》以及《BURNOUT 3：TAKEDOWN》的比赛赛道，并且再配合PSP的特点重设计。此外游戏中有着许多隐藏要素，而且根据玩家累积的分数还可开放隐藏要素，例如新赛道、新车款，令大家欲罢不能。

PSP版画面并不比家用版逊色。

集合三集的精髓于一身。

赛道经过重新设计。

超丰富的游戏模式

大量的游戏模式也是本作品的卖点，《BURNOUT LEGENDS》一共收录了多达九个游戏模式，当中包括CRASH（破坏模式）、PURSUIT(追缉)、BURNING LAP(燃烧竞速)、ROAD RAGE(公路狂飙)、ELIMINATOR(排除敌人)、RACE(竞赛)、TIME ATTACK(计时赛)、LEGEND FACE-OFF(传奇对峙)和LEGENDS GP(传奇格兰披治)。例如CRASH MODE是在一个预设的场景里，利用自己的车尽可能多的破坏车辆。PURSUIT MODE则是要逃避警车的追捕，尽早到达终点。

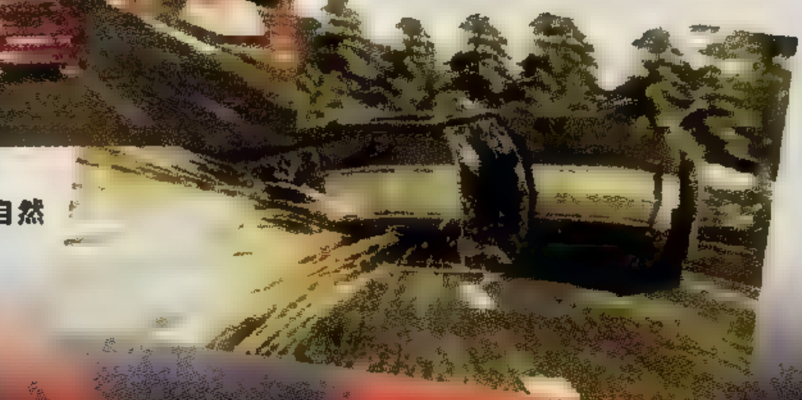
逃避警车追捕的追缉模式再次登场。

丰富的游戏模式令耐玩度大大提升。

一张UMD便可无线对战

《BURNOUT LEGENDS》当然也对应PSP的WiFi无线对战，例如玩家可以自行编制一个迷你锦标赛事与朋友对战，而对应无线对战的模式包括RACE、CRASH、PURSUIT和ROAD RAGE MODE。而且本作还能够分享资料，通过无线机能，只需要其中一人持有软件，便能和别人进行单对单的比赛。

只要有一人买了游戏便能无线对战。



与朋友对战自然更加刺激。

●ELECTRONIC ARTS ●RAC ●预定2005年9月发售 ●1至4人玩 ●UMD-ROM ●美版游戏
●对应MEMORY STICK ●http://www.eagames.com/redesign/games/psp/home.jsp

火爆狂飙 传说

Text 电玩太郎 Design siulau

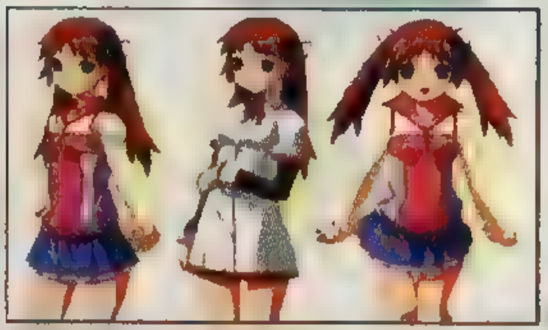
Routes
ルーツ PORTABLE

专门四处收集情报 就是代理人的职责

一个平凡的中学生——也就是故事的男主角宗一，一件极不寻常的突发事件。而神秘美人莉莎的出现，不但令宗一自己，甚至是他身边的好友也被卷入事件当中。

●IAquaplus●发售日未定●AVG●游戏人数1人●价格未定●记忆容量未定

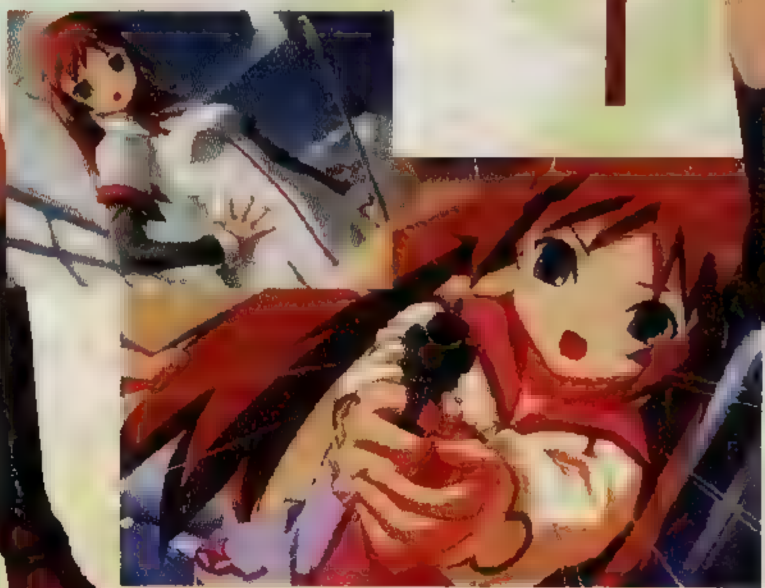
人物介绍



五月不同场合的服装设定。

五月 Satsuki

男主角宗一的同班同学，虽然两人在不时互有冲突但实际上感情相当好。与主角相比五月在处理事情上的表现十分出色，而且在烹饪技巧上也堪称天下第一，不惜不懂得风趣、幽默，目前与宗一过着同居的生活。

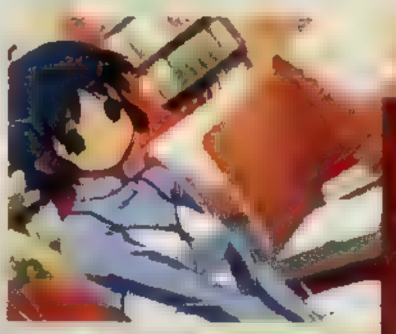


五月经常与宗一争执，但两人却是亲密的好朋友。

由加里在游戏中的不同服装设定。

由加里 Yukari

与宗一及五月是好朋友，而当两人发生争执时由加里永远会充当老好人的角色。由加里的性格虽然有少许天真，但头脑却异常聪明并温柔体贴，绝对可以称得上是人见人爱。但由于神秘的代理人向宗一埋手，最后也被卷入这事件当中。



由加里头脑聪敏，绝对适合作为宗一与五月的中间人。

莉莎Lisa

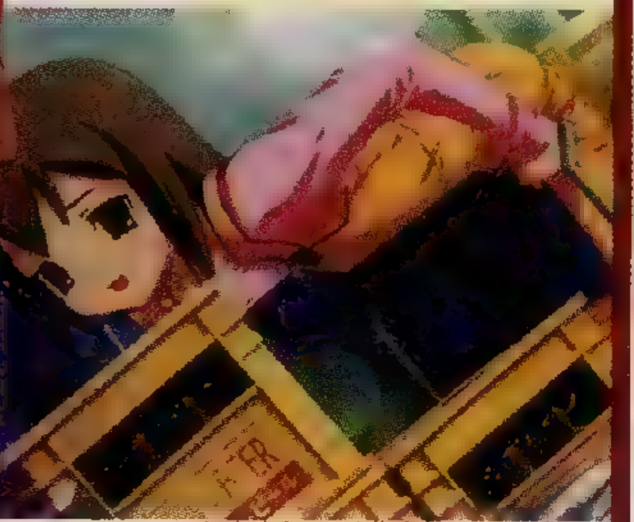
为了调查有关发生在宗一身边一连串事件的谜之少女，到目前为止还不知道她行动的真正目的。

夕菜Yuna

宗一昔日的好朋友，在故事中再次与宗一重遇。从外表上看虽然感觉她已经非常成熟但实际上夕菜依然十分热衷于那些可爱的事物，有时甚至还会做出与年龄不相仿的事。

七海Nanami

在宗一经常光顾的居酒屋中打工的美少女。由于个子不高，所以一直希望可以赶快长大。性格活泼好动，同时对人也非常温柔。



七海在打工时非常投入、认真。

著名人设的魔力，再度展现于PSP上

如果大家一直都是Aquaplus的支持者，那么一定认识《ToHeart2》中花梨以及玛利亚的著名人设KAWATAHISASHI，本次KAWATAHISASHI将会继续为《Routes Portable》担任角色设计，绝对能够为游戏增加更多吸引力。

Routes Portable
Text: 金鱼 Design: siulau

©1980 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

《PAC'N ROLL（滚滚吃豆先生）》是一款全新包装的“吃豆”游戏，当中除了加入大量新元素外，还有不少新登场的角色。

PAC'N ROLL™

パックンロール

三大主要模式介绍

STORY MODE

《PAC'N ROLL》的主要模式，在每一关中均设有不同的关卡，玩家必须取得指定数目以上的曲奇才能通过。而要顺利取曲奇，就要避过陷阱和碍事的幽灵。

TIME ATTACK

跟对手比速度到达终点的赛事模式，在赛事中玩家需要有良好判断和纯熟的操作技巧，才能将最快时间逐步缩短。

CHALLENGE MODE

在每关中出现幽灵和陷阱数目大幅增加，而且过关条件更会变得更为苛刻，非常适合上级者游玩。

丰富的有趣关卡

吃豆先生城堡

正举行收获祭的吃豆先生族空中城，全部由5个版面所构成，在这里可以学到各种基本操作方式。

恐布森林

被森林和水包围的热带密林，四处都充满着危险的陷阱，对于吃豆先生来说绝对是一大挑战。

糖果乐园

被幽灵占领的糖果乐园，吃豆先生需要乘坐过山车和汽车等工具前进，全部由5个版面所组成。

惊吓大陆

在很久很久以前，惊吓大陆上有一间住着一只大幽灵的洋房，吃豆先生需要跟它和其一帮手下斗个你死我活。

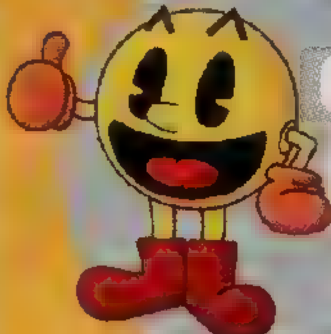
火型巨塔

位于火山顶部的两座巨塔，周围布满了由岩石和溶岩组成的陷阱，全版面共有6关。

GOLVIS UFO

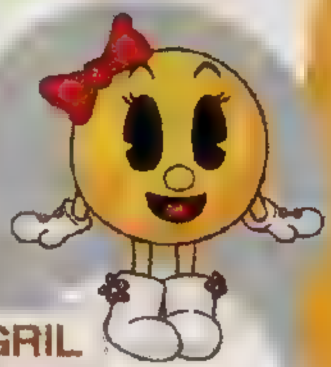
哥路比斯乘坐着的UFO，内部给人一种像的士高舞厅的感觉，非常巨大的一关。

登场人物介绍



PACMAN

本游戏的主角，喜欢冒险。



PACGRIL

喜欢PACMAN的少女，将来会变成M S PACMAN。

PACMASTER

PACMAN的师傅，曾是PACMAN跟幽灵战斗的勇者，将来会成为教授。

PACMASTER'WIFE

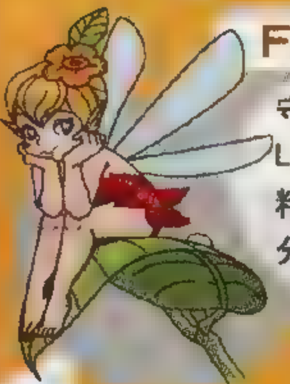
经常跟师傅在一起的女性。

PACBABY

师傅的女儿，是个爱哭鬼。

PACDOG

PACMAN饲养的小狗，但不适合成为看门犬。



FAIRY

守护PAC-LAND的妖精，性格十分好胜。

GOLVIS

曾被放逐的幽灵，虽然自以为十分强劲，但其实只是喽罗一名。

CLYDE

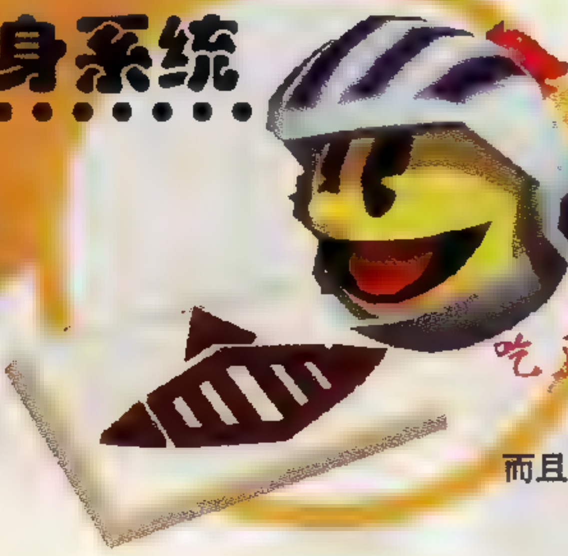
PINKY

BLINKY

INKY

变身系统

当吃豆先生在每一关中吃掉特定的道具后，外形便会改变，而且可以获得新的能力。

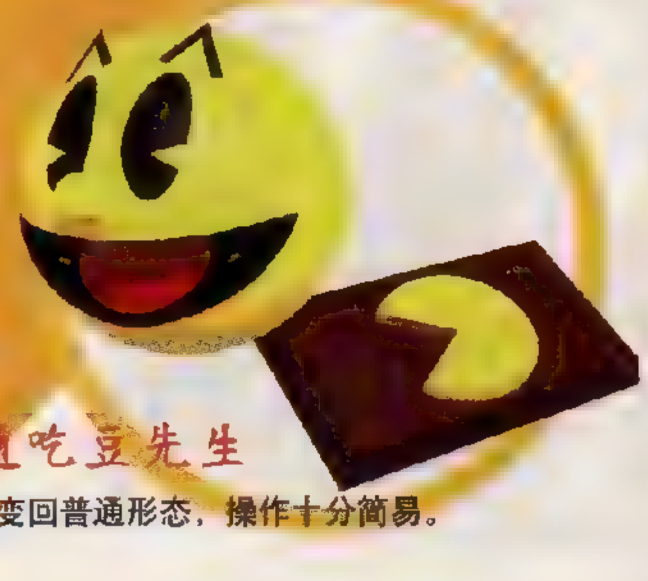


吃豆骑士

变身后可破坏障碍物，而且不怕弓箭攻击。

神翼吃豆

能够在空中滑翔，还能在水面漂浮。



普通吃豆先生

变回普通形态，操作十分简易。

● NAMCO ● 7月28日 ● ACT ● 1人玩
● 5040日元 ● 专用卡带 ● 电池记忆

滚滚吃豆先生

Text 电玩太郎 Design

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by CloverStudio Co., Ltd.※图为开发中之画面

在GC及PS2上大展身手的乔（JOE）本次终于可以Touchable（触碰）到了！即将在NDS上展开新战斗的《大乱画！红侠乔伊》再度有新情报传出！

将战斗舞台移师至NDS上的乔，除了特殊能力“VFX POWER”得到进化之外，更掌握有全新的能力。本次除了先为玩家介绍这项新能力之外，还会为大家送上部分关卡的精彩画面，喜欢此作的朋友们千万不容错过喔！

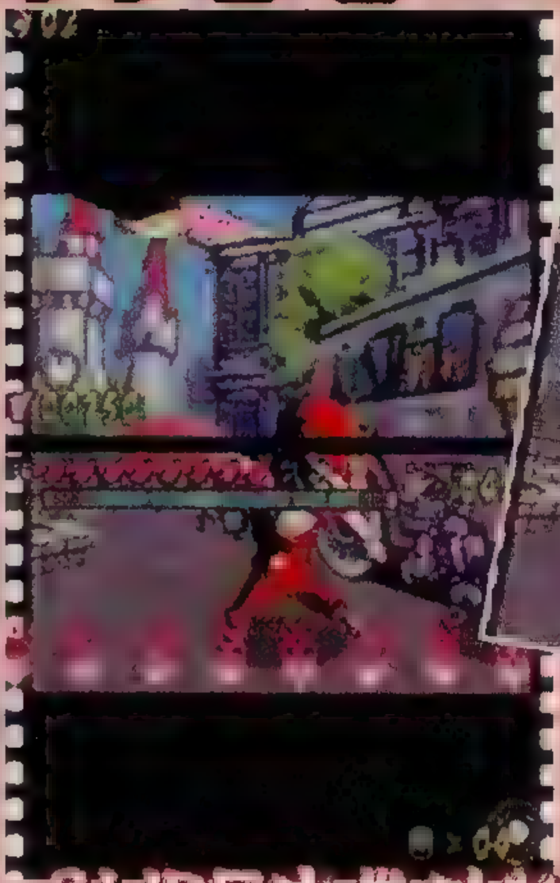
乔之新VFX POWER 终于公开！

●CAPCOM●发售日未定●ACT●1人玩●NDS CARD●内置记忆●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

SLIDE

将触控式画面从上向下拉，上下画面就会形成交叠的状态，此时便可以使出全新的VFX POWER——SLIDE（滑行）！使用滑行能力中的乔，可以使攻击力增加2倍。如果乔体力值低下时，更可以发动再加2倍合计是4倍的破坏力！

VFX POWER发动，触控式画面上会有箭头向下的指示。

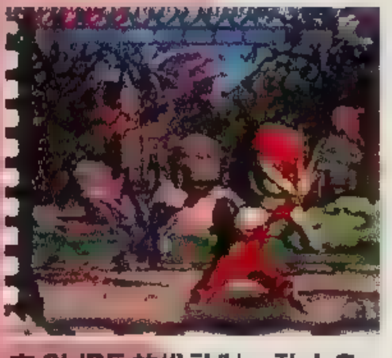


将画面向下拉使上下画面合并，就可以使出2倍威力的攻击！

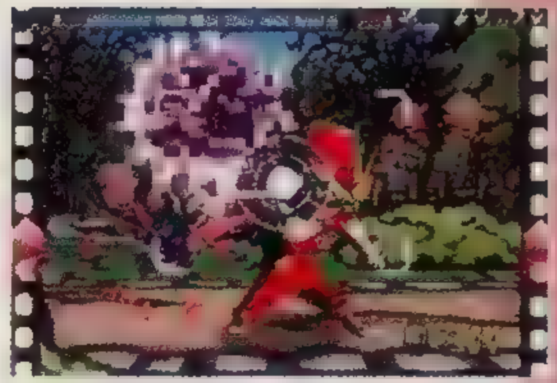
SLIDE中发动的VFX POWER！

TOUCH

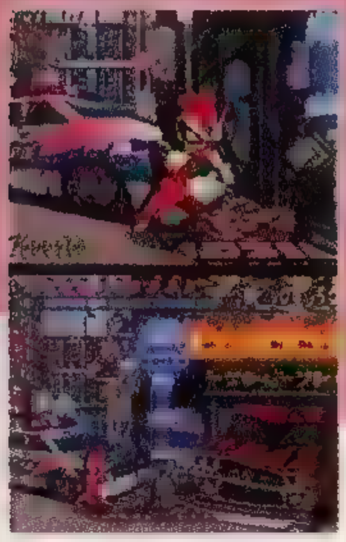
除了以上两种能力外，玩家还可以在指定的场所使用TOUCH（触碰）这种能力。只要在触控式画面上进行点击，玩家就可以代替乔，将袭击他的怪物击倒，实在相当方便有趣呢！



在SLIDE的发动时，敌人身上会出现记号，此时可以利用触控笔代替乔击倒它们。



当乔受到攻击时，玩家还可以为乔进行援护，相当有互动性呢！



下方画面中可见到通道被火势所堵塞，而消防栓的水却又不熄灭火焰。

使出SPLIT将画面分割开，再配合箭头移动上方被火烧着的画面部分，使消防栓的水可以扑灭火灾。使出SPLIT将画面分割开，再配合箭头移动上方被火烧着的画面部分，使消防栓的水可以扑灭火灾。

SPLIT

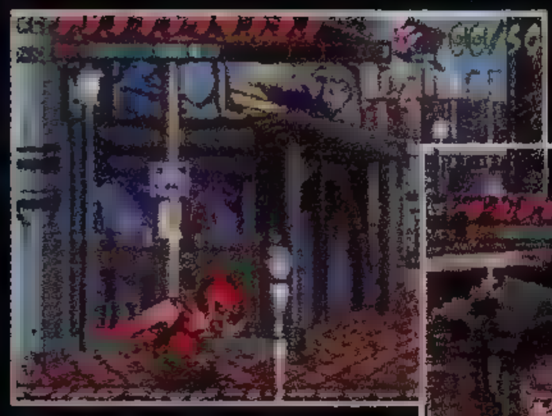
SPLIT（分割）是全新的VFX POWER，能够让乔具有将空间分割的能力！利用触控笔横向一划就可以发动，画面中间的空间会被分割开，空间的上下就可以自由移动，以解决不少谜题。

将火扑灭，乔就可以从上方的通道离去了！

关卡画面登场！

难度越来越高了！

本作《大乱画！红侠乔伊》是以主题公园为舞台，关卡的难度绝对不比以往几作容易！现在就为大家简单介绍几个新关卡的画面吧。



放映英雄电影的剧场门外！

废车处置场，要打破叠起的废车才可以通过。

主题公园内竟然出现墓地？这是公园中的游乐设施吗？

受到巨大的敌人袭击！

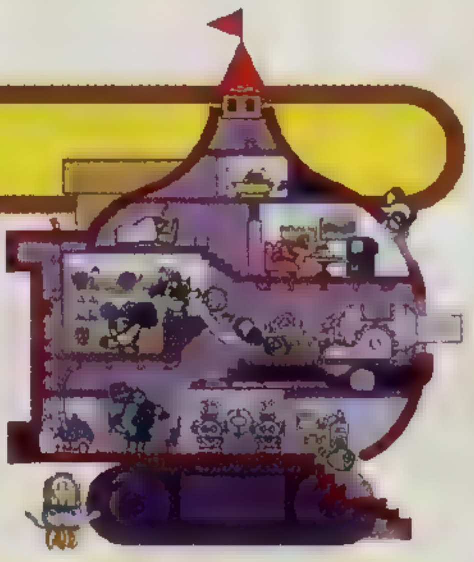
大乱画！红侠乔伊

©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX ALL RIGHT RESERVED.

身担勇者的使命，向魔王发起挑战的竟然是史莱姆？

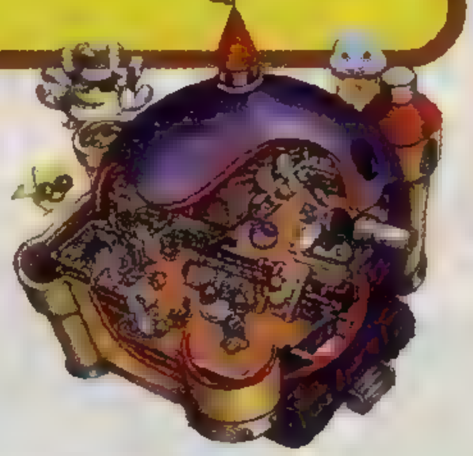
一向以勇者讨伐魔王为主题的“《DQ》系列”，即将在NDS上推出以史莱姆为主角的新作品《史莱姆之勇者斗恶龙2》。距离前作发售近两年之后，再次以史莱姆为主角的“《DQ》系列”新作到底是怎样的呢？现在就让我们一同看个究竟吧！

勇者真相大公开！



《史莱姆之勇者斗恶龙2》的其中一个最大特点，就是游戏中将会出现名为“勇车”的巨大堡垒。游戏中还会发生勇车与勇车之间进行的炮击战！不过到底这架勇车的里面又是怎样一回事呢？本次让我们来进行一场大搜查吧！

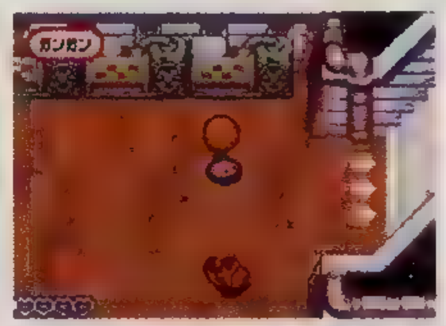
炮击过程大追踪！



在进行炮击时，到底勇车将如何运作呢？原来在游戏中，勇车的内部就好像一座建筑物一样，而在勇车中到处布满了各种资源。玩家必须操纵着史莱姆主角，在勇车中找寻各种可以当作炮弹的资源，并送到大炮处射击敌人。在勇车内有好几种不同的资源，射出后的效果也各有不同。

岩石

将坚固的岩石射出，相信会带来不错的效果。



气球

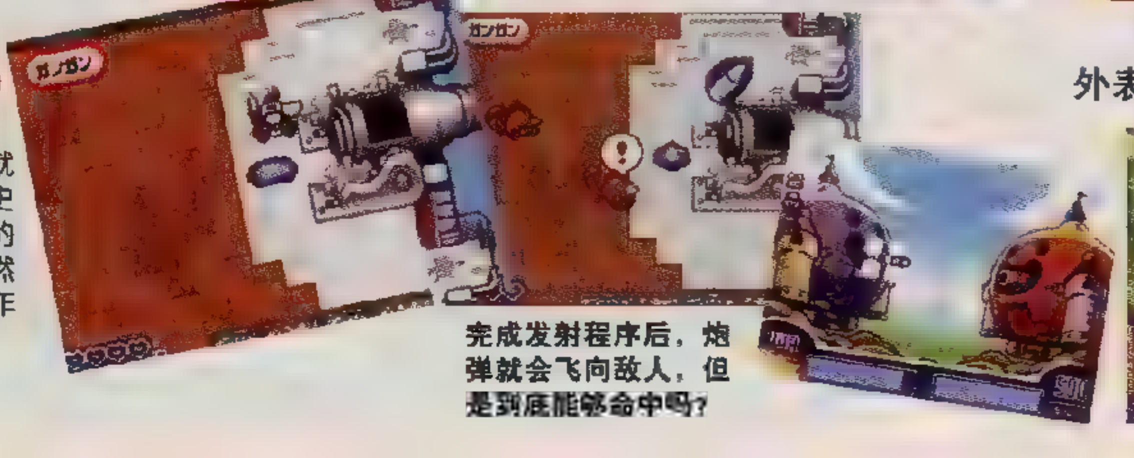
轻飘飘的气球也可以当作武器吗？

爆弹岩

发生碰撞就会爆炸的岩石，威力相当强劲，不过要是一不小心掉下来的话……

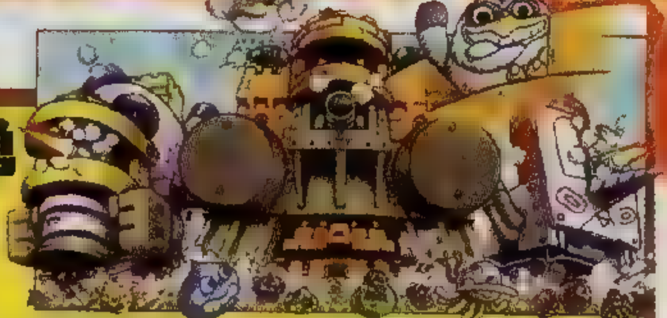
骑士

带到头上就可变身成史莱姆骑士的骑士，竟然也可以当作炮弹？



完成发射程序后，炮弹就会飞向敌人，但是到底能够命中吗？

唯一能与“勇车”对抗的超级机械体“MONSTER MACHINE”



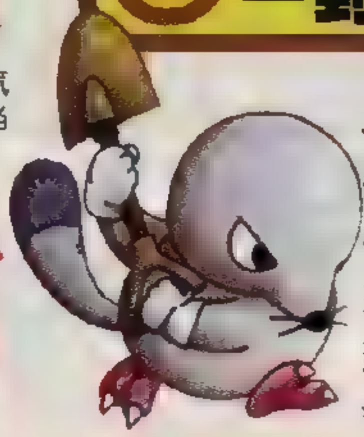
为了与史莱姆所搭乘的勇车对抗，怪兽们也不甘后人，史莱姆的死对头“尾巴团”的超级兵器“MONSTER MACHINE（机械怪物）”将会隆重登场！游戏中登场的“MONSTER MACHINE”种类繁多，并与各种经典怪兽的外形一模一样。除了本次公布与怪兽MOMONJA一样的“MONSTER MACHINE”外，游戏中其实还有很多造型更为奇怪的家伙登场呢！

与“勇车”的内部一样，充满了敌人！

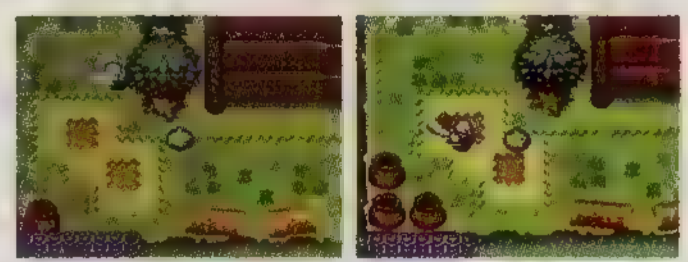
尾巴团新成员登场！

与玩家操纵的主角史莱姆们对抗的就是由各种怪兽组成的“尾巴团”。本次将会公开其中两名成员，一只是在多代“《DQ》系列”中登场，并大受玩家欢迎的“恶作剧地鼠”，另一只就是在最新一集《DQ Ⅷ》中首次现身的“囚犯猫”。

一到地面就会睡着的恶作剧地鼠



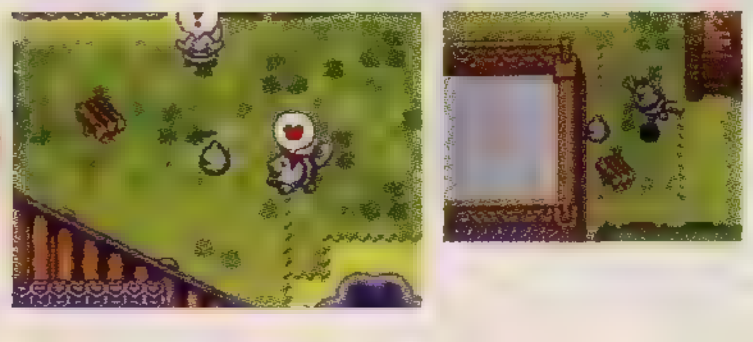
在许多代“《DQ》系列”中都会登场的恶作剧地鼠，也将会在本作中大展身手。手持坚硬的铁铲向史莱姆发动强力一击！唯一的弱点就是每到地面上就会打瞌睡。



平时爱打瞌睡，可一但接近它就会追着主角攻击。

外表可爱性格凶残的囚犯猫

最新一集《DQ Ⅷ》中初次出现的囚犯猫，虽然外形可爱，不过却拥有与外表完全不相符的凶残性格。只要你一不留神，它就会乘机发动袭击！



不要被可爱的外形欺骗啊！

●SQUARE ENIX●发售日期未定●ARPG●1人玩●卡带●芯片记忆
●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

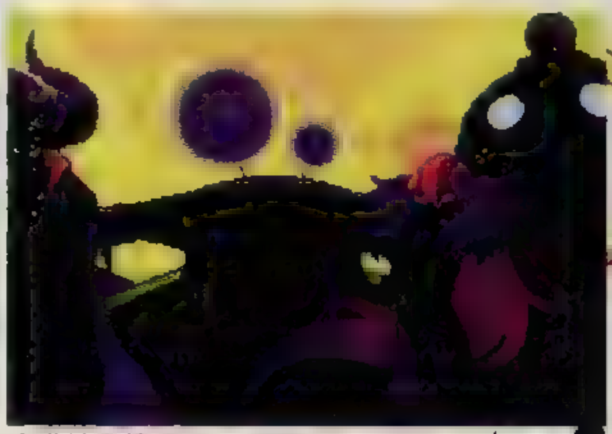
史莱姆之勇者斗恶龙2

Text: 文经 Design: sudau

© 2003 2005 KONAMI

新ボクらの太陽 逆襲(ぎゃくしゅう)のサバタ

以太阳光直接作为游戏中的能源而颇有创意的GBA作品“《我们的太阳》系列”，在第一代推出之后便好评如潮，继去年推出续作后，今年终于再一次推出了全新一代《新·我们的太阳 萨巴达的反击》。新作的主角依然是前作的主角，而敌人的首领竟然是主角的亲生兄长！本期将会送上这位强敌与旗下的四大天王的资料与照片，让各位玩家率先一睹他们的丰采。


充满神秘的黑影，到底是何方神圣呢？

身为主角兄长的萨巴达到底为何会成为破坏之兽华纳嘉特的后继者呢？又为何要与主角对立呢？

萨巴达

以破坏之兽华纳嘉特的后继者身份在主角赞高面前出现的强敌，真正身份是主角的亲生兄长。手上持有与主角的武器“太阳枪”完全相反的“暗黑铳”（GUN DELL HELL），并缠绕着母亲的遗物“月光之丝巾”。率领着号称“伊达鲁四人众”的四大天王，出现在主角的面前。

为了与赞高一决胜负而再次复活的伯爵，能否达成他打败赞高的野心呢？

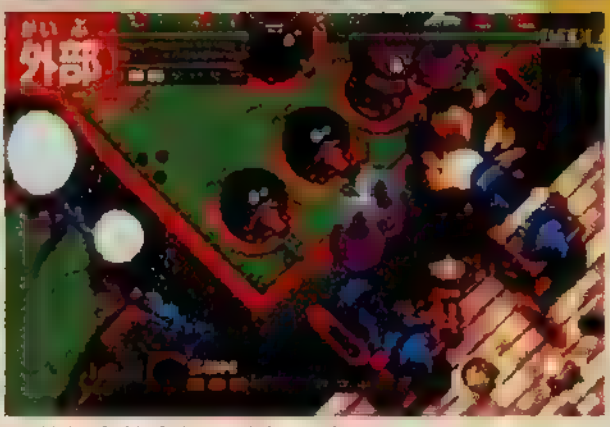
伯爵 视赞高为对手的魔人

他是系列作品第一代《我们的太阳》中登场的其中一名首领，本次将会再度复活。复活过来的伯爵将与赞高的战斗视为人生的意义，会使出浑身解数向主角发动强袭！擅长使用吸血攻击。

普利斯布古 凶残的神秘生物

在一副友善的外表下，却隐藏着凶残的性格！

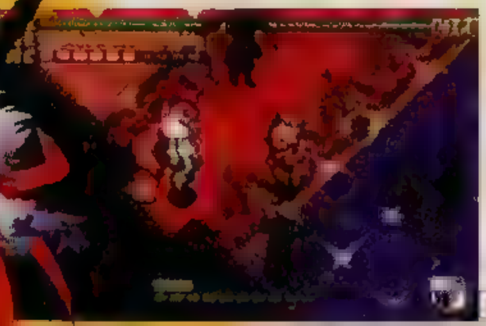
外表看来好像很友善的样子，实际上是拥有“死之翼”称号的凶残魔物。利用羽毛飞镖、炸弹、龙卷等不同种类的强力招式向主角发起袭击。头上的帽子可能隐藏着它的秘密。

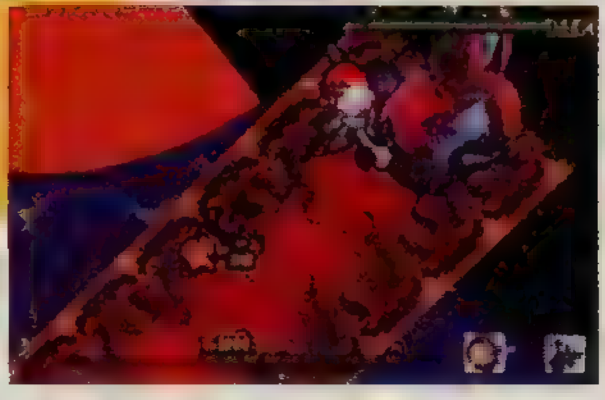


尼兹贺古的内部，犹如一座迷宫一样。

尼兹贺古 钢铁的机械龙王

一副龙形外表的巨大机械人，别称“机械王”。背后装备了强力的激光炮和浮游鱼雷，还会使用强力的冲击进行攻击。体形相当巨大，主角甚至可以进入其内部进行攻击。


面对能够操纵人偶、影子，甚至死人的拉达多斯，赞高能够找到机会吗？



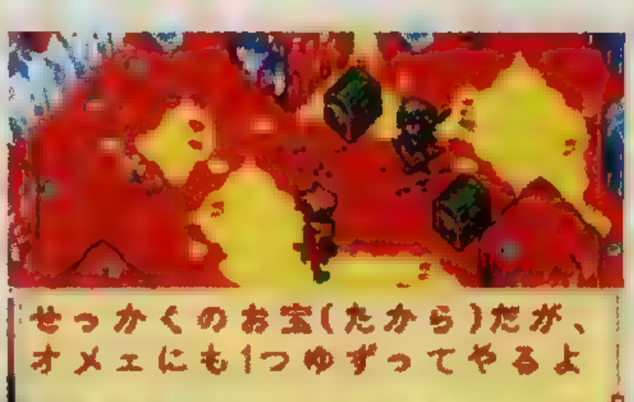
拉达多斯 操纵长鞭与影子的人偶师

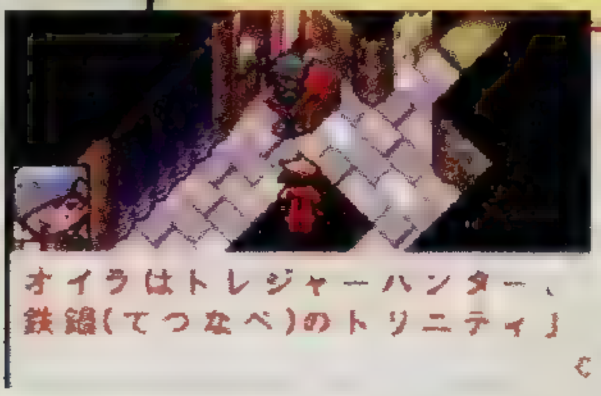
拥有“人偶师”别称的拉达多斯，懂得操纵影子与人偶的特殊能力。甚至可以令死人复活，操作他们依照自己的意愿行事，同时还会利用操纵自如的长鞭进行攻击。

新作品的特点

与系列前作相同，《新·我们的太阳 萨巴达的反击》也将应用到“太阳能感应器”，游戏中的能源会以实际的太阳光为来源，白天必需储备足够的能量，晚上才能正常进行游戏。

除了运用太阳能感应器以外，游戏内还会出现一名神秘少年——秘宝猎人“铁锅之杜尼迪”。这名少年竟然是来自于被黑暗力量所支配的“未来世界”！到底他会是主角赞高的同伴，还是敌人呢？





自称来自未来世界的杜尼迪到底是何方神圣？是敌？是友？

●KONAMI●7月28日发售●ARPG●1至2人玩●卡带●芯片记忆●5229日元●http://www.konami.co.jp/●内置太阳能感应器

Text:MINAMOTO Design:sam

© 2004, 2005, PHANTAGRAM Co., Ltd. © 2005, BLUESIDE Inc. All rights reserved.

韩国近年在游戏界的发展速度可用“一日千里”来形容，无论故事、画面、系统等方面往往都有出人意料的表现，其中为XBOX开发的《KINGDOM UNDER FIRE：THE CRUSADERS（炽焰帝国 十字军东征）》便是其中的杰作，现在厂商决定开发续集。

超人气中世纪即时战略动作游戏续篇登场！

●Microsoft●ACT+SLG●预定9月1日发售●1至6人玩●DVD-ROM
●美版游戏●对应硬盘/XBOXLIVE/记忆卡●http://www.kufheroes.com

动作与即时战略的杰作

《炽焰帝国 十字军东征》最大特色当然是它的游戏系统，本作品将战略与动作游戏完美地结合，每场战役会有多达3000名以上的角色参与战斗，而玩家除了率领主角的部队外，还可指挥其他自军部队移动及作战，而兵种之间也存在互相克制的原则，派遣什么样的队伍以及如何调兵遣将是非常考验玩家的判断力的。此外，主角的部队还能由玩家亲自操作进行攻击，让玩家感受到战斗的爽快。

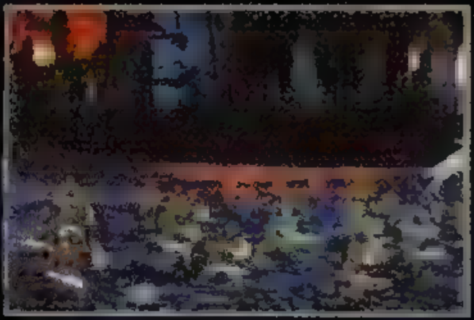
主角的部队能够与敌军进行近身肉搏。

发挥兵种的特性是致胜关键。

同时[illegible]

本作《炽焰帝国 英雄》的故事并不是《炽焰帝国 十字军东征》的续集，反而应称之为前传会更为贴切，时代背景处于前作稍早些时候，并将会交待许多前作中没有提到的内容，以及让玩家体验更多前作中所没有的战役。在7位角色列传中，合计共有超过50个任务等待着玩家去攻！其中自然也有新场景，例如雪地及溶岩洞。

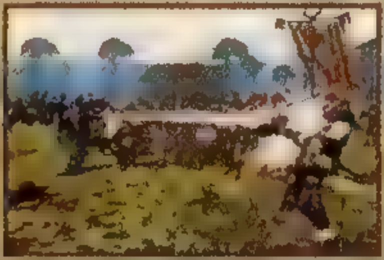
在雪地上进行战斗。


溶岩洞窟是新增的场景。

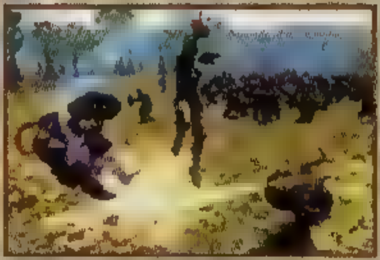
副官[illegible]

前作中共有4位主角，但本作却一口气增至7个，原因是本作的主角将是前作的副官，而每个人都将会有其本身的故事发展。另外，玩家应该知道前作副官仅有一招，但变成主角后就增加了许多的攻击技。

ELLEN


必杀攻击是连环射箭。

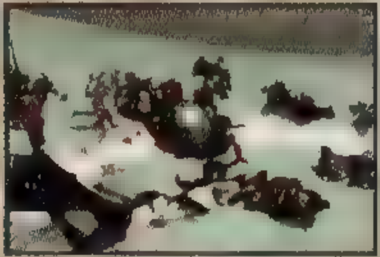
向前突刺的剑技。


会有各式华丽的剑招。

MORENE

射出血线进行大范围攻击。

利用血线舞动被擒的敌人作为武器。


以敌人为中心做出旋转攻击。

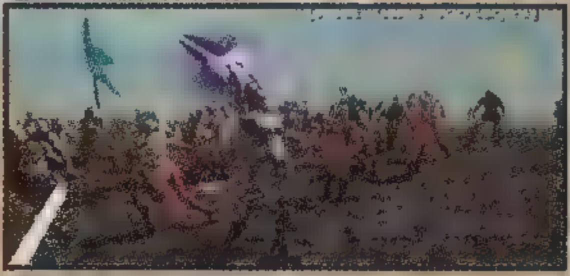
RUPERT

孔武有力的战士。

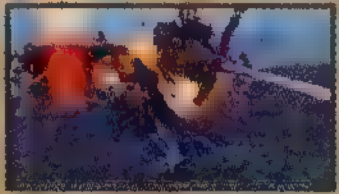
挥动超过20磅重的铁锤攻击。

CIRITH

暗黑妖精族的女妖。

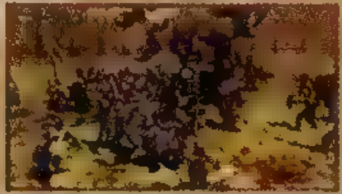

雷魔法是她的特殊攻击手段。

LEINHART


他是个外表高贵的吸血僵尸。

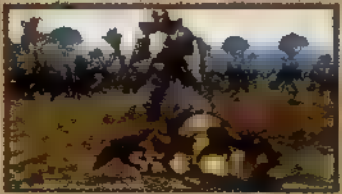
可在瞬间之内移动到敌人的背后。

URUKUBARR


一个翻手技就能将敌人抛起。

能一手拿起敌人作为自己的武器。

WALTER


他使用角杖作为武器。

前作中曾在短时间内出现的角色。

强化游戏内容一览

新游戏内容包括有新主角、新关卡，当然还有其他更新的内容。首先是新敌人，目前在公开的映像中，玩家会发现有死灵剑士、岩石巨人、会放电的犀牛以及妖艳的女妖。至于网络对战模式方面，本作经过了大幅强化，由单挑变成为能让6人同时参与，而且还有3种比拼方式，甚至可以观看其他玩家的战斗，另外网上对战模式中还会追加4位角色，不过厂商却未公布是谁，很有可能是前作的4位主角。

懂得用火攻的死灵剑士。

犀牛能使用大范围的电击。

岩石巨人的威力惊人！

妖艳的女妖。

炽焰帝国 英雄
Text 电玩太郎 Design

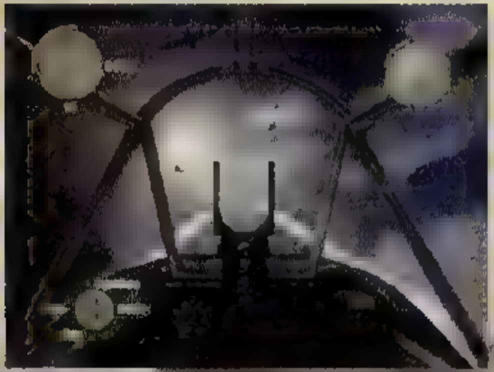
BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WW II

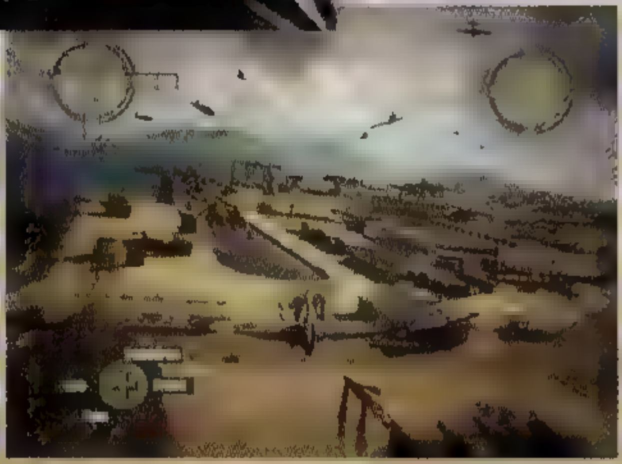
无论是在日本还是欧美，以战争为题材的游戏都是非常多的，其中以二次世界大战为题材的作品更是最受欢迎的主题之一，不过以二次世界大战为题材的空战游戏数目则相对不多。本次介绍的《闪耀的天使：第二次世界大战骑兵中队》就是少数二次世界大战的空战作品。

●UBISOFT ●暂定今年秋季 ●STG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●美版游戏 ●http://www.ubi.com/ ●对应XBOX LIVE

收录二战著名战役

《闪耀的天使：第二次世界大战骑兵中队》的战场十分广阔，收录了欧洲、北非以至太平洋等不同大陆的战区，其中还包括了轰炸柏林、偷袭珍珠港、菲律宾群岛大战等经典战役。玩家将会率领旗下的精英一同投身于二次大战的激战之中。





游戏的舞台横越半个地球，玩家将全体验到二战中不同战场的气氛。

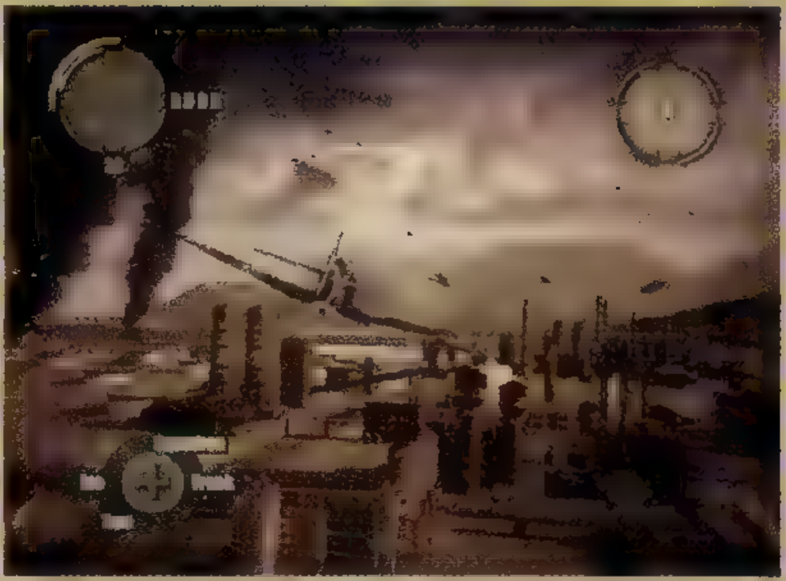
崭新的小队式战斗系统

与一般空战射击游戏进行对比，《闪耀的天使》中玩家除了需要操纵自己的爱机应战外，战斗的过程中，玩家还可以对小队的同伴下达各种指令，协助进行战斗。随着战功的积累，角色的能力还会逐渐提升。

《闪耀的天使》最大的特色就是除了操控主角的机体以外，还可以对僚机进行指示。只要指示恰当，还可令作战进行得更加顺利。

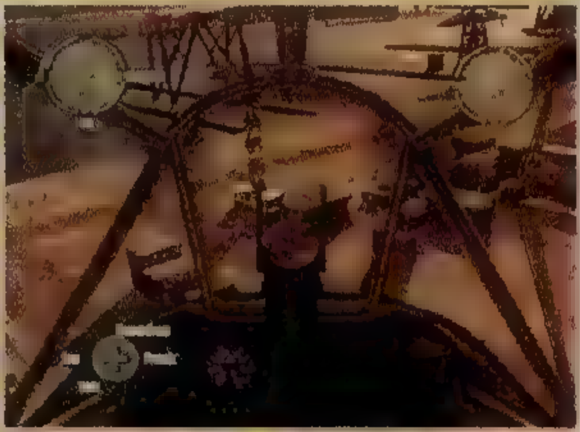
大量经典战机登场

要重演当年的经典战役，自然也不能错过当年的经典战机。游戏中收录了P-51、P-38、B-17等多种二次世界大战登场的著名战机，就连日本秘密开发中的零式战机也收录在内。无论外型、轮廓，乃至上色等方面都与实物一样。二次世界大战时代的军事迷必定不能错过。



二十场惊心动魄的激战

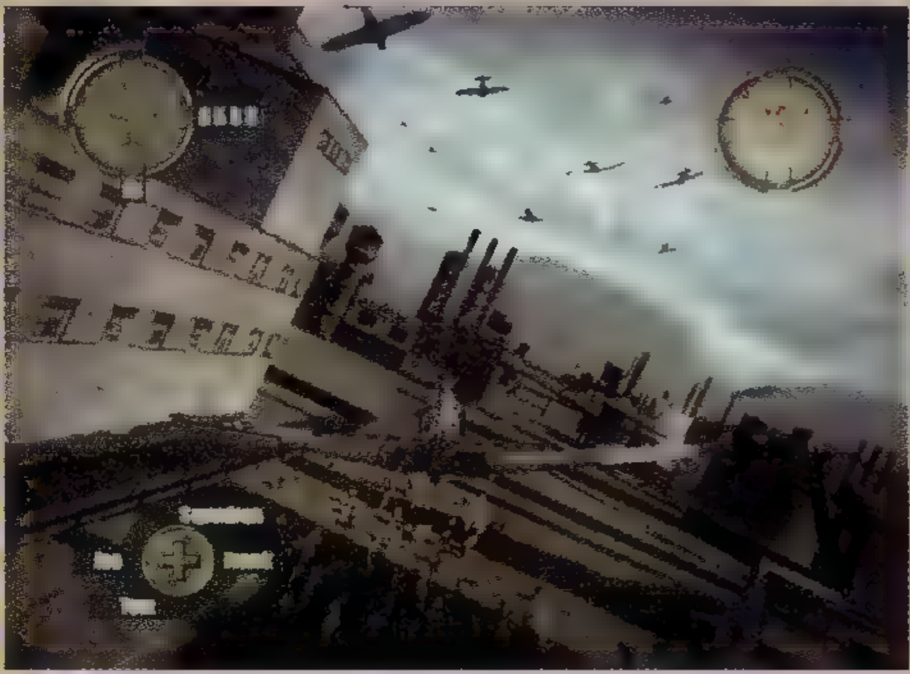
在《闪耀的天使》这款游戏中，玩家会从一名新兵开始学习飞行战斗的知识，在战场上经历连场激战累积经验，直至成为军队中的皇牌机师。战场的范围将会包括英国、法国、德国、摩纳哥、中途岛和冲绳。全程体验二战中最激烈的空战。除此以外，游戏里还会将场景营造得仿佛二次大战时一样，很好地增添了游戏气氛。



从新兵直至变成TOP GUN，你能否突破连场激战，成为战场上的英雄呢？

活用XBOX LIVE机能达成20人同时对战

人与人的对战往往也是战争游戏中一个相当重要的元素，从这一点上说，《闪耀的天使》也不会令玩家失望。运用XBOX LIVE的功能，《闪耀的天使》提供了最多20人同时对决的对战模式。不论是一对一的决斗，互相合作的团体战斗，还是20人的大混战，同样都可以在游戏中体验到。



最多可供20人同时对战的功能，也是《闪耀的天使》的一大卖点。

闪耀的天使：第二次世界大战空中骑兵中队

Text 文轻 Design Jack

© 2005 Ubisoft Entertainment.All Rights Reserved.

Tom Clancy's GHOST RECON 3

著名公司Ubisoft发表了一款专门针对Microsoft新主机Xbox360而开发的第一人称视角射击游戏——《幽灵特工队3》，游戏预定在今年年底与新主机同步推出，不过该公司也打算为目前流行的三大主机制作对应的版本，下面把目前公开的游戏资料以及画面一起送上。

●UBISOFT●2005年发售预定●FPS●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●美版游戏●http://www.ghostrecon.com/uk/

汤姆·克兰西的幽灵特工队3
Text:MINAMOTO Design:Joan

故事概要

游戏舞台是近未来2013年，美国军方开发了称为“Integrated Warfighter System（IWS）【智能战士系统】”的系统，利用最尖端的科学技术让士兵们得到强大的战斗力，玩家在游戏里的身份是一名叫“Scott Mitchell”的上尉，需要指挥配备IWS的特殊部队“GHOST”执行各项重要的任务，当中包括拯救美国总统。游戏中在墨西哥城发生了大规模的暴动，于是美国军方派出特殊部队前往该处控制局面，在此期间军方受到了猛烈的反击…。

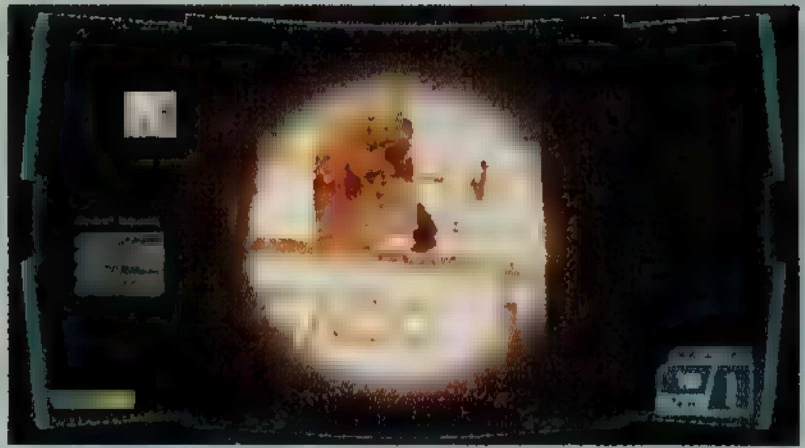
化身成一名未来战士

游戏里登场的士兵全部装备最尖端的军事设备，全部是根据美国军方的研究资料来制作，让玩家们从中体验逼真的未来战争。其中最值得注意是称为“Cross Com”的革命性通讯系统，通过角色配戴的单片眼镜，就能够以卫星技术来获取各种重要的情报。一方面从数个视窗上与同伴互通消息，另一方面接收指挥部的命令，在战场上起到了极大的作用。

通过独有的Cross Com通讯设备，与同伴紧密地联系。

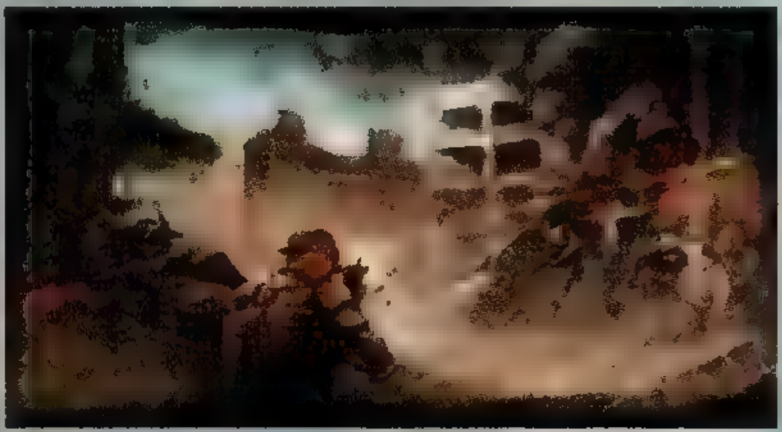
目前公开的游戏图片，从中可以感受到战斗的震撼场面。

锁定联络对象，向对方发出明确的行动指示。


利用Cross Com系统狙击远处的目标，继续施以准确的射击。

游戏特征

本作是专门为次世界主机而开发的游戏，可以说是集合了最新技术制作的游戏，当中最为明显是视觉效果的表现，画面上光线及烟雾的表现非常独特，与常见的同类型游戏截然不同。战争发生在世界最大的城市之———墨西哥城内，该城内数不尽的建筑物将会细致逼真地呈现玩家们的眼前。顺带一提，本作还设有ONLINE模式，让身处世界各地的玩家同时参与这场战争，再互相协助进行游戏。


特殊部队被委派前往墨西哥城，该处正暴发大规模的动乱。

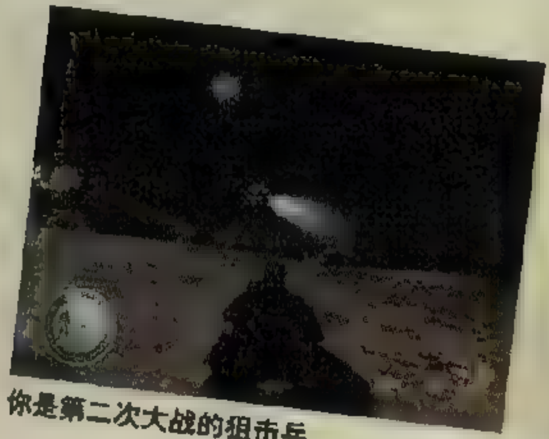
在城市的大街小巷内与敌人战斗，无惧对方的密集炮火。

立体造型设定图片

© 2005 NAMCO LIMITED, ALL RIGHTS RESERVED.

带领大家体验第二次世界大战的狙击战！

《SNIPER ELITE（狙击手艾里特）》是NAMCO在美国发表的第一人称视角射击游戏，也是首款以第二次世界大战为背景的狙击射击作品。玩家要扮演一名美军士兵，在前苏联境内执行各种任务，而你唯一能够依靠的就只有手上的狙击来福枪。



你是第二次大战的狙击兵。

游戏背景简介

1945年春，第二次世界大战接近尾声，并把俄国人和德国人围困在愤怒冲突及兵连祸结的柏林之中。根据报告前苏联内务部队(NKVD)在柏林从德国军队窃取了原子弹技术。由OSS训练作为狙击手的你，将控制美国士兵的命运。现在你作为一位隐形、精英的关键成员，被分配执行一项最艰巨的任务。就是假装成为德国人进行单独潜入敌军阵营，运用你的潜入本领及狙击技能，阻止企图利用核武器控制世界的斯大林军队，世界的命运将掌握在你的一念之间。

坦克车迎面驶来，还不快快逃走？

"不入虎穴，焉得虎子"可说是游戏的主题。

场景的制作也有相当的考究。

第二次世界大战的狙击任务

相信看过电影《拯救大兵雷恩》的读者，必定对其中那位狙击手有深刻印象，现在大家也有机会像他那样。本作品是个以第二次世界大战为舞台的狙击模拟游戏。过去也有不少游戏是以狙击手为题的游戏，但绝大部分都是采取纯射击方式，即是玩家在游戏中强制性移动到不同场景，然后对付版面上出现的敌人。而本作品则更接近动作游戏，玩家可以控制主角自由在场中移动，选择有利的狙击位置展开攻击，例如对付敌方的机关炮台、守卫及哨兵。

玩家可自行找寻有利的狙击地点。

活用你的狙击技巧。

第二次世界大战为背景的狙击游戏。

运用你的狙击智慧

本游戏共有二十八个充满刺激及富有挑战性的任务等待着你，由于玩家可以自由在舞台内走动，所以你得发挥潜入敌阵的各种技巧。此外可能有人会觉得很多FPS游戏其实也可用来福枪玩狙击战，对于"狙击模拟游戏"这样的称呼会嗤之以鼻。当然厂方这样说是有根据，因为游戏中瞄准敌人时需要顾及各种问题，包括重力、风速、风向、心率、呼吸、姿势、背景噪音，和其它情况你才能成功命中目标。还有你在找寻狙击点时，还要留意周边环境，因此游戏也包含了与背景的融合度，特别是游戏内的敌人都非常聪明，必须充分地运用你的智慧才能解决他们。

事先记得以望远镜观察目标的一举一动。

射击前要兼顾各种状况。

服饰与环境的融合度也要注意。

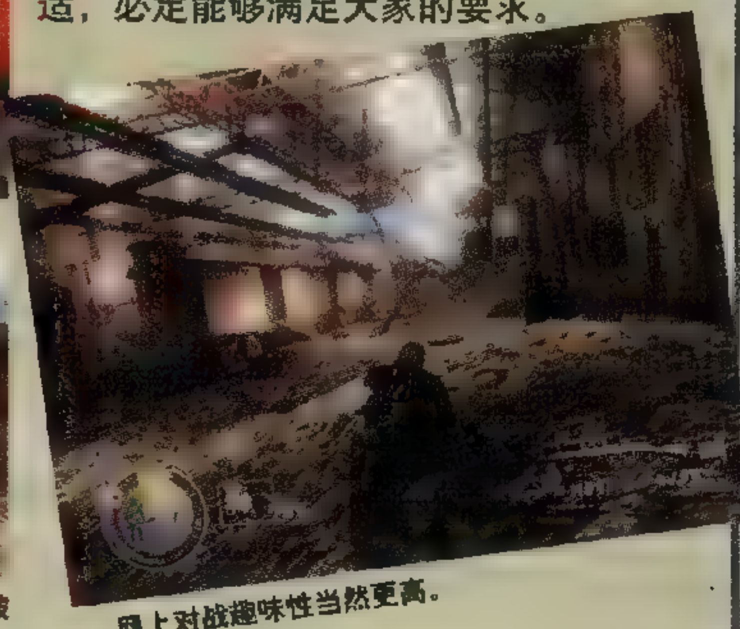
耐性是狙击手必备的条件。

丰富的游戏模式

本作除了有任务多变的单打故事模式外，其实还备有另外3个不同的模式，其中包括有由两人互相协助过关的合作模式，两人以分割画面进行的单对单殊死战模式，以及通过网络来进行的多人对战模式，正所谓各式其适，必定能够满足大家的要求。

丰富的游戏模式令游戏更耐玩。

除了来福枪之外，当然也有其他爆破用武器。



网上对战趣味性当然更高。

●NAMCO ●FPS ●预定2005年10月发售●1至4人玩●DVD-ROM ●美版游戏●(PS2版)对应8M记忆卡/DUALSHOCK 2/网络转接器·(XBOX版)对应硬盘/XBOX LIVE/记忆卡●http://www.namco.com/games/sniperelite/

狙击手艾里特

Text: [illegible] Design: loki

© 2004 Majesco Entertainment Corp., a wholly owned subsidiary of Majesco Holdings Inc. All Rights Reserved.

吴宇森制作公司首款次时代游戏机作品!

MAJESCO 公司虽然在国内并非热门游戏厂商，然而近年来该厂商的作品却受到越来越多的玩家关注。而在已经结束的 E3 展上，该厂商也有多款次时代机游戏公布，其中一款就是《DEMONIK》，而这款动作游戏的幕后背景更是大有来头。

吴宇森制作公司第一炮

《DEMONIK（恶魔召唤）》是 XBOX360 的专用游戏，本作品是由在美国发展的香港大导演吴宇森成立的游戏制作公司 TIGER HILL 与 TERMINAL REALITY 及 MAJESCO 合作下的产物。此外本作品还是由曾任多部电影制片及编剧于一身的 CLIVE BARKER 负责创作，而这款游戏也同时将会拍摄电影，到时相信会得到相辅相乘的宣传效果。

这是 XBOX360 的专用游戏。

游戏中所有的景物都可破坏。

高解像度的华丽画面。

由多间公司联手制作。

故事内容

有关《DEMONIK》的故事剧情其实至今还不太清楚，大概是讲述某人为了向另一人报仇，于是将恶魔召唤到世上。从已公开的游戏片段及画面中所见，在一间破败的房间内，一名女子发现该处有尸体，以及地板上用血所描绘的魔法阵，看来像是邪教所举行的降灵仪式，不一会儿魔法阵会召唤一名恶魔来到这个世界。而恶魔就是代替那个人进行复仇的。

你就是恶魔

在《DEMONIK》中玩家所扮演的却并非负责消灭恶魔的什么卫道之士，而是恶魔 VOLRATH 本身，你的任务就是要帮召唤者展开复仇行动。恶魔本身除了有强大的力量外，还具有附身在其他人身上的能力，各个被附身的角色都有本身的技能，例如神父、警卫、科学家等。

当然可控制恶魔自身作战。

被附身的人，影子也会变身成恶魔。

化身成警卫便可用枪射击。

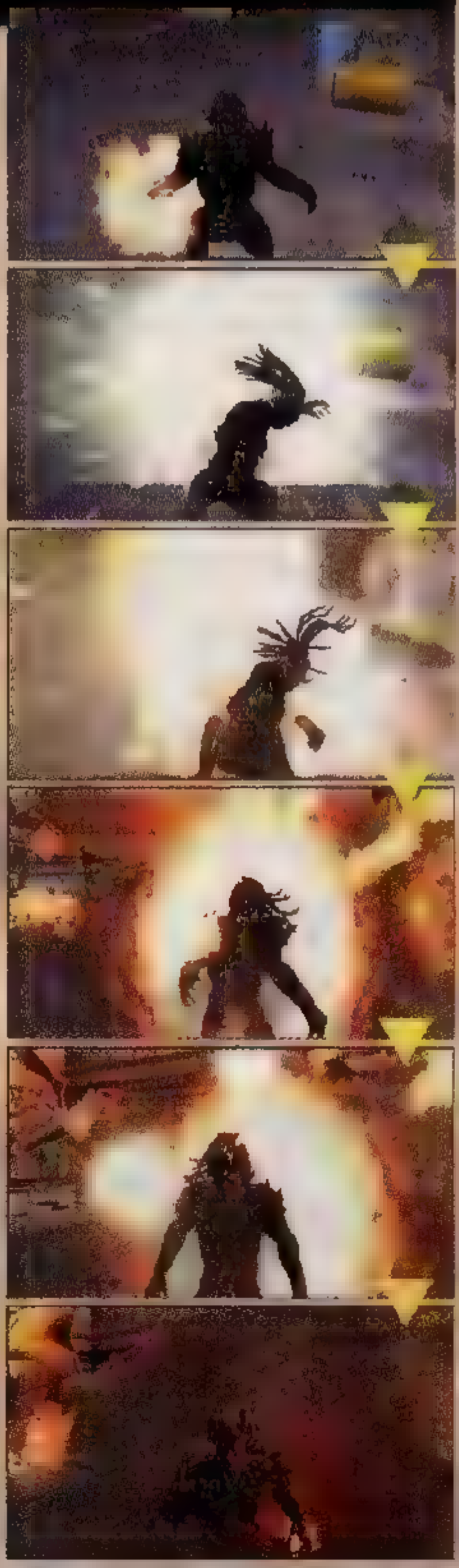
可附身在科学家身上。

华丽的超能力

VOLRATH 本身具有强大的超能力，他随手一挥便能轰出具有毁灭性的光球令四周卷起火焰。而就算是被附身的人类，一样不会因此而降低力量，例如本身会根据不同人物特性而发挥各自的超能力。另外，还具备隔空移动敌人的能力，将他们摔过老远。

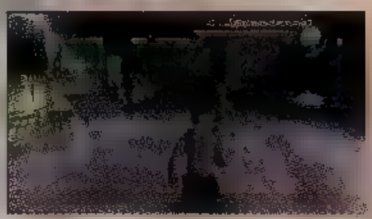
不同角色都有特殊的能力。

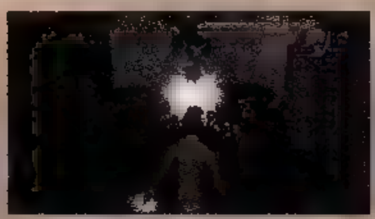
利用超能力隔空移动敌人的连续图。


恶魔本身已经力量惊人了!

网上对战更刺激

本游戏除了有引人入胜的故事模式，还设有可供 4 名玩家进行的对战模式，你可选择以分割画面，又或是通过 XBOX LIVE 进行网上对战，当然对战时会有不同的角色可供挑选，享受与众不同的超能力大战。


可进行网上对战。


发挥各自的潜能与特性。

网上对战肯定更加刺激。

●MAJESCO●ACT●预定 2006 年发售●1至4人玩●价格未定●美版游戏●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录/XBOX LIVE●http://www.majescoentertainment.com/

DEMONIK

东瀛采风 译：MASH

日本王牌游戏制作人究竟怎样看待次时代游戏机？

SCE 推出的PS3，任天堂推出的革命，还有微软推出的XBOX360，它们都在今年举行的E3展上相继公开发表了！而对于这3部引人注目的次时代主机，日本的顶尖游戏制作人又究竟是会作何评价呢？下面通过本期的“东瀛采风”，让我们深入了解一下这些“业界大腕”对于这3部游戏主机的第一印象吧。

Arte Piazza 真岛真太郎

PS3

第一感觉PS3就是沿袭以往SONY风格的“家用电器”的思路创造出这样的主机结构，就像最近流行的立体声录音机一样，令人感觉摆放在房间中就非常酷。但可能对于不太在乎追求时尚潮流的玩家来说，其带来的影响力不是很大，不过从PS3全新的主机LOGO设定可以看出，它突出了与前代PS2主机相比，是存在于不同的次元时空中的概念。

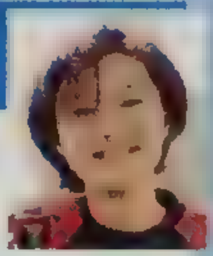
革命

我认为它是3款次时代主机中外形设计最朴素的一款，由于任天堂一贯采取既可爱又有创意的造型来吸引玩家，所以这一次令人感到稍微有些遗憾。还未发表的官方宣称具有非常“独特”造型的手柄形状和输入方式，这些说不定将会作为“新创意”来吸引众多玩家。个人觉得“革命”的最大魅力就是小巧的体积为方便玩家携带而带来的诸多好处。

XBOX360

由于初代的XBOX具有庞大的体积与独特的造型，不能符合亚洲玩家的审美观，但作为后继机的XBOX360的外形却已变得更加小巧，可能在不同程度上会避免玩家们对于XBOX360的抵触情绪。另外该主机还采用了巨大的电源开关等设计细节表明了操作的便利性。

船水纪孝



PS3

该主机拥有强大的性能，相信不久的将来我们将会在PS3平台上看到全新的游戏影像表现与动态特效。

革命

由于目前还没有详细的情报，所以不敢对其下定论。个人感觉“革命”走的是与PS3和XBOX360方向性完全不同的路线，期待它将作为专用游戏主机继续发展下去。

XBOX360

除了主机性能非常优秀之外，网络方面的功能也非常全面。另外该主机在欧美市场的影响力很大。我们将在考虑到这些因素的情况下进行该主机的游戏开发。

Game Public 冈本吉起

XBOX360

由于Q Entertainment的水口先生、Mist Warker的坂口先生的加入，再加上我们考虑今后将在XBOX360平台上发售的游戏，相信它有足够强的实力与其他次时代主机进行竞争。感觉已经达到了“关原之战”中西军的布阵。而我们游戏制作人就相当于提高士气的“突袭队长”，后续有强大的军备力量。目前我们正在制作两款新游戏，其中一款是“大家在一起能够热闹起来”的游戏；之前我从没参与过这类游戏的制作，相信能够给广大玩家带来惊喜。另外一款目前还不能泄露，敬请各位期待。

GAIA 冈田耕始

PS3

它的最终的潜在性能目前还不明，但却能够储存庞大的情报数据量，预计这将会使游戏世界观的表现能力大幅提升。我真想在PS3平台上充分展现出一个全新的“冈田世界”啊！

革命

最令人期待的还是该主机的手柄。就像NDS那样推出一款又一款非常有新意的游戏，也许“革命”又将给我们带来一次新的惊喜。我想多利用这些具有新意的要素去制作游戏。

XBOX360

从初代XBOX开始就采用了诸多网络功能，相信这次又会进一步地成熟起来。全世界范围内的玩家交流将会成为该主机最吸引人的关键因素，考虑到这方面的问题，我们也将参与到XBOX360的游戏制作中。另外XBOX360的游戏开发难度并不高。

KOEI SHIBUSAWA KOU

PS3

在今年5月份举行的E3展上我们发表了《仁王》的影像。本作充分利用了PS3所具有的压倒性主机机能，即时演算的画质已经达到了CG的水准，令游戏制作人的创造性也比以前更加广阔，所以我们对PS3抱有很大的兴趣。今后将会继续挑战能够给玩家带来惊喜的作品，为了新的挑战而继续努力。

革命

革命给人带来的第一印象就是与其他两台主机所走的路线不同，开拓出一片新奇的空间。能够下载FC时代以后的游戏，采用了这种功能的原因可能就是为了吸引广大老玩家，而作为游戏开发者的我也非常想重玩到那些曾经给自己带来美好回忆的游戏。相信该主机是一台具有华丽的画面，独创性的内涵，并重视游戏性面向全年龄层消费者的主机。

XBOX360

主机性能完美的无话可说，再加上微软最擅长的与PC之间的联机功能，并且网络机能也有着非常广泛的可能性。另外预想到今后网络游戏的发展前途，该主机在网络游戏方面确实具有很大的潜力，同时我们也非常乐意在XBOX360上推出一款网络游戏。而XBOX360是在3大次时代游戏主机中最早发售的一台，所以我们对今后的游戏市场前景也抱有浓厚的兴趣。

战国ACT《仁王》

◀PS3主机上发售的《仁王》，它是根据黑泽明先生的草稿来制作的一款战国时代动作游戏。本作主人公的父亲是日本人，母亲则是外国人，身份为具有武士精神的混血儿。

各主机的主要特征

PS3

SCE

预定 2006 年春发售

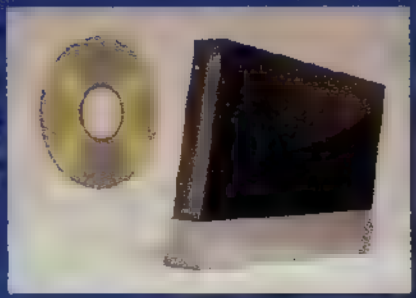
采用次时代处理器"Cell"作为主CPU，演算处理能力将会达到PS2的35倍。另外还采用了大容量的次时代媒体"Blue Ray"光盘。从公开的多段影像中展现出了前所未有的画面表现力。再加上利用无线通信机能可与PSP联动，并搭载了6个USB接口，使其性能的多样化成为该主机的魅力所在。

革命

任天堂

预定 2006 年内发售

在今年的E3展上只公布了本体的概念造型，而具体的主机性能目前大部分都还不明确。但是从概念造型来看，它属于外形非常小巧，价格方面也很实惠的一部主机。搭载了无线LAN机能，也就是说"革命"也开始向着网络方面发展了。"能够下载过去的游戏"这一点相信已给很多玩家带来意想不到的惊喜。虽然还没有公布手柄的资料，但相信任天堂一定会开发出非常有新意的手柄，不会让玩家感到失望的。



XBOX360

预定 2005 年末发售

[illegible]

KOEI 松原健二

代表作：《信长之野望 ONLINE》等

PS3

我已深深地感受到如今计算机设计整体构思的侧重点已转向娱乐功能方面。想要最大限度地利用浮动小数点演算能力并不是一件容易的事情，我们将对这款主机发起挑战，目的就是为了给玩家带来更真实的游戏体验，我们将会继续努力的。

革命

任天堂系主机一直以来的目标就是外形简洁化，功能单一化，这一点不管对游戏开发者还是玩家都是一样的，玩家可以在任何地方轻松地玩游戏，让游戏成为娱乐的根本。但目前还没有公布的手柄造型究竟是什么样的呢？我目前非常期待的就是革命的手柄，可以在任何地方和Wi-Hi连接后玩游戏。

XBOX360

我强烈地感受到微软现在所走的是"全球化"路线。如果无法占领日本游戏市场的话就不算真正征服了全世界的玩家，为了达到这一目的，该主机运用了全新的技术，实现了各方面平衡性良好的主机性能。XBOX Live的功能也越来越广泛，所以在该平台上制作一款跨地域和年龄层的大众化网络游戏还是相当可行的。

SEGA 中裕司

代表作：《索尼克》系列、《梦幻之星》系列 等

PS3

具备了相当于目前顶级PC两倍的性能，能再现以往的主机无法表现的空气流动感与真实动态感。仅仅是对于其超高的影像表现水准，我已感觉到非常有兴趣去尝试一下了。

革命

任天堂每次强调的都是"创造出新玩法"，尤其是现在还没有公布手柄的造型，估计其中就隐藏着令人意想不到的创意。另外能够下载FC等过去的任天堂游戏，这一点也是非常吸引玩家的要素之一。不知SEGA过去的游戏能不能在上面玩到呢？

XBOX360

这次进化了XBOX Live的网络技术，为玩家带来更方便的网络服务与操作便利，对玩家来说比以前使用起来更为亲切了。个人感觉这一点才是XBOX最大的魅力所在。

◀这就是中裕司负责的在PS3平台上的第一款游戏，游戏中玩家需要与自己的分身一起解谜闯关。

SCE 池尻大作

代表作：《大众高尔夫 ONLINE》等

PS3

PS3拥有超高性能的CPU，采用的内存是前所未有的大容量等特点，主机的整体性能实现了惊人的进化。USB接口在主机的前面共有4个，后面有2个，怎样才能最大限度利用这6个USB接口呢？对我个人来说这就是一个非常关注的地方。比如说1P方连接手柄，2P方连接另一台主机或在网络服务器上进行多人对战等，应该能做到很多具有创意的新玩法。

TECMO 板垣伴信

代表作：《死或生》系列、《忍者外传》等

PS3

从良性的意义来说，该主机就像一个刚刚出生的婴儿，所以我们应该好好地看护着它，能让它好好成长。希望它能够变成一个顽强的孩子。

革命

对该主机我个人非常感兴趣。之前的NDS也是一台不负玩家期待的好主机，所以我对这次的"革命"也抱有很大的希望。真想早一点玩到该主机上推出的新《PIKMIN》啊。

XBOX360

对XBOX360我就不多说什么了，它实在是一台非常优秀的主机。目前我们也正在给该主机开发游戏，开发过程本身就是那么有趣，XBOX360是我首选的游戏主机之一。

◀人气格斗游戏《DOA》系列的最新作——《死或生4》由于在XBOX360上发售，所以游戏画面和角色与以往相比更加真实华丽。

TECMO 菊地启介

代表作：《影牢 II 黑暗幻觉》、《零》系列

PS3

该主机的性能非常迷人。由于机能异常优秀，所以在开发过程中可能会遇到一些困难，但其成就感也应该少不了。我想制作能利用画面来吸引玩家的游戏，比如说恐怖类、赛马类等游戏。

革命

由于目前的情报量很少，所以很难评价这台主机，现在比较期待的是该主机的性能与手柄造型。

XBOX360

感觉这是一台平衡性非常优秀的主机。CPU、画质、内存、网络性能，还有该主机的游戏开发难度都非常适当。我想在该主机上制作一款对应网络的动作类游戏。

BANPRESTO 寺田贵信

代表作：《超级机器人大战》系列

PS3

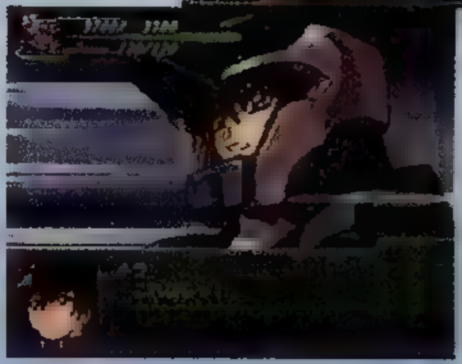
预计和PS2一样也将成为游戏业界最主流的主机。性能的优秀性就不用多说了，希望最终能够变成一款游戏的开发难度不高的主机。

革命

因为是任天堂的主机，所以我对手柄的造型和功能非常期待，甚至比本体还感兴趣。另外能提供过去游戏的下载也是一项非常迷人的设定。

XBOX360

从各种角度来看该主机和XBOX可以说是两种类型不同的主机。现阶段比主机的性能更想了解的是价格，希望那是一个低年龄层玩家也能够接受的价格。



▲◀众玩家期待已久的"《超级机器人大战》系列"最新作，《第三次机器人大战ALPHA3》的发售日将延期到7月28日。

FROMSOFTWARE 竹内将典

代表作：《御伽》系列、《金属之狼》等

PS3

说实话，目前还有很多不明的地方，所以很难评价这台主机。以下都是只观看影像之后的个人感想，我感觉它不像是走游戏路线的主机，而更像是一台"超级电脑"，就像是玩家身边的一台电脑设备，而游戏好像只不过是为它准备的附加功能之一。

革命

看起来应该是老玩家对该主机的兴趣更大。虽然现阶段还存在很多不明之处，但大致上能够预想到利用该主机能做到的事情，比如说与NDS进行无线通信的话，游戏的乐趣就将会扩大。

XBOX360

有着一种现有家用电视游戏机的正统进化感，显然是给核心玩家准备的，它是一台性能非常全面的主机。只要拥有一定的资金，并不想在开发过程中遇到太多困难的话，XBOX360对每一位游戏开发者来说都是一款非常优秀的主机。

▲对应XBOX360平台的游戏《赋法战争》。目前预定与主机同时发售。

Mist Warker 坂口博信

代表作：《最终幻想》系列等

关于3台次时代游戏主机

次时代游戏机在影像表现方面上和现有的游戏机相比有着飞跃式的进步。从目前的情报来看，一部分主机还没有公布其详细情报，但除了处理能力上有少许的差别以外，三台机种都可以实现自由度很高的影像表现，也就是说制作者能够在没有任何限制的情况下构思游戏主题与场景，这一点是之前的游戏机种所无法达到的。具体来说，利用物理虚拟表现或演算能力的提升，使游戏本身应有的魅力能够完全散发出来，这包括多样化的3D场景描绘、细腻的表情与动作、高密度的物体质感等多个方面，但不管怎样，这是制作一款游戏过程中的一种手法，一种新的可能性。游戏制作人正是想要制作出一款具有真实感的游戏，给玩家们带来一份美好的回忆。在次时代游戏主机的良好环境下，制作出那样的游戏我想是一定可以实现的。

两款RPG大作

◀▲分别请鸟山明与井上雄彦来担任角色设定的《蓝龙》与《失落的[redacted]赛》，这两款游戏均为XBOX360平台上最令人期待的RPG。

LEVEL 5 日野晃博

代表作：《勇者斗恶龙Ⅷ》

PS3

根据E3上的发表情况来看，该主机具有很强大的性能。虽然现阶段还不能作出任何实质性评价，但感觉能在游戏媒体上展现优秀的影像，给人带来一种"新时代家用机"的印象就足够了。但是由于其性能过高，游戏画面的开发将可能带来一种游戏制作过程中难以想像的难度。

革命

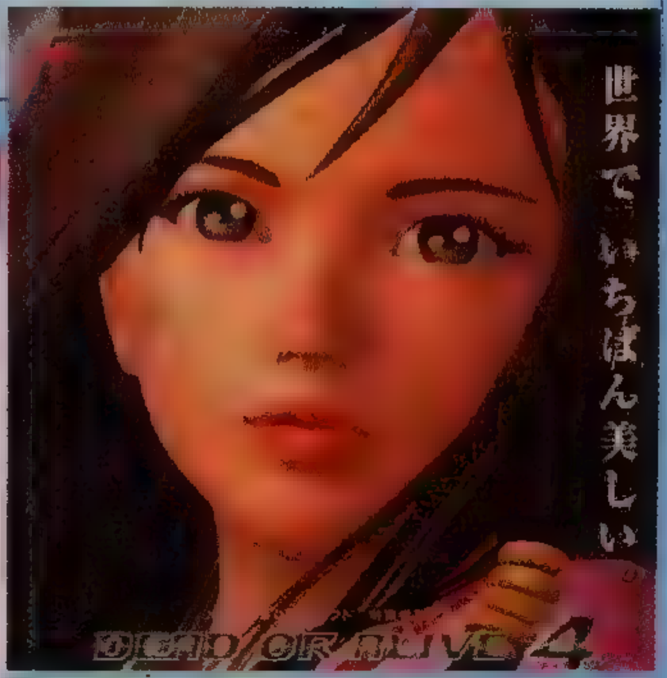
估计任天堂还隐藏着一个"秘密武器"，因为还没有发表手柄的造型，所以在手柄上可能会隐藏着什么秘密。如果能进一步明确下来的话也许就可以大致推断主机的基本轮廓了，它可能会是一部与另外两款主机风格差异很大的主机。另外可以玩FC等过去时代的游戏，不知会不会成为依靠过去的游戏资产的主机，这一点令人有点担心啊。

XBOX360

看到已发表的影像，感觉没有太多的新鲜东西。但是E3展上已经出现能试玩的游戏，作为首发的次时代游戏非常令人期待，究竟能给我们带来什么样的惊喜呢？另外本次还有很多著名游戏制作人加入，让我能感觉到XBOX360阵营的士气还是挺高的。因为是三大主机中第一台发售的主机，所以希望发售的同时能给次时代主机的新玩家留下一个好印象。

记者的总结

以上日本各著名游戏制作人均发表了自己对3大次时代主机的看法，虽然感觉并没有太多实质性的东西，不过已能感受到各厂商正在面临这巨大的压力与崭新的希望，游戏业界的新一轮洗牌也许即将开始。而综合来看，各游戏制作人对3大主机的态度差不多均可谓口碑一致，没有明显的偏袒性，而一些已公布的次时代游戏也多属于试验型的作品。如果预想2006年是新主机硬件大战的一年，那么到了2007年，就将成为次时代游戏软件全面火并的时候了，让我们拭目以待吧！



机密武装

《CODED ARMS（机密武装）》是PSP首款第一人称视点射击游戏，该游戏有着此类型游戏的各种优点，包括变化多端的迷宫，各式各样的武器以及相当狡猾的敌人。本作游戏以爽快为主，玩家可在虚拟的世界中与电脑或朋友展开厮杀。

© 2005 KONAMI

基本操作

按钮	TYPE A	□	往左移动视点
类比摇杆推上	前进	十字键上	使用／取消望远镜或瞄准器
类比摇杆推下	后退	十字键下	上弹
类比摇杆推左	往左水平移动	十字键左右	切换武器
类比摇杆推右	往右水平移动	R	开火／投掷手榴弹
X	往下移动视点／决定	L	跳跃
△	往上移动视点／取消	SELECT	看地图
○	往右移动视点／取消	START	暂停

PSP UMD-ROM	KONAMI	6月23日发售	FPS
	游戏人数1至4人玩	UMD	5229日元定

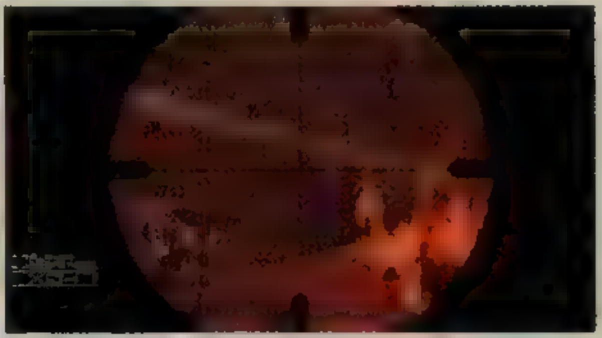
一)画面简介

1)玩家所处的关卡数
2)身处房间的迷你立体地图内，灰色是门、蓝／黄色结晶状的是传送点
3)玩家的体力残量及最大值
4)可供选择的武器图案，白框为使用中的武器
5)目前使用的武器名称及等级
6)使用中的武器残弹数及最大值
7)受到攻击的方位显示

二)玩法简介

《机密武装》在玩法上其实与同类型的FPS游戏差不多，在单打模式中，玩家可以利用主观视点在自动生成的立体迷宫中作战。游戏中需要把迷宫内的敌人消灭，在击倒敌人或破坏一些箱子能取得弹药、新武器、道具，或是为现有武器进行强化。在迷宫中当碰上SYSTEM OVERLOAD时会被困着，必须把场地内所有敌人清除干净才能继续前进，到达蓝色光柱的传送点便可以前往下一层迷宫。

游戏以爽快为主。



有着FPS应有的刺激性。

三)SINGLE PLAYER MODE

当玩家选择单打模式后便会进入TERMINAL SCREEN里面有6个项目可供选择：

A)START BATTLE

进入选择战场的画面，在里面会分为不同的SECTOR，而每个SECTOR又会分为3个部分，以第一个SECTOR为例，分别是CITY、BASE和RUINS，各有6关，完全部3个部分后才能开启新的SECTOR。

B)PLUGINS

在这里可以更换玩家身上的装备，基本上主角能同时装备5种武器及不同的防具在身上，而这些装备必须在各关中收集。

C)SAVE

在这里可以储存游戏的进度，由于本游戏不设自动储存系统，因此每次结束游戏时要记住来这里保存进度，以免重头再玩。

D)OPTIONS

在这里可以为游戏进行各式设定，对于游戏顺畅进行有相当大的帮助。

1)CONTROL TYPE：选择按键的类型，按×键还可以仔细地为每个按键设定其用途。

2)FREE LOOK：进行各种与视点有关的设定。

LOCK ON：设定游戏中玩家锁定的选项，"TIGHT 1"是只锁定敌人。"TIGHT 2"能锁定敌人以及爆炸品。"NONE"是完全不会锁定任何目标。"LOOSE 1"是准星经过敌人时会变成红色作为提示。"LOSSE 2"是准星经过敌人与爆炸品时都会变成红色。

INVERT Y-AXIS：选择视点上下移动是正常的还是倒置的。

SENSITIVITY：视点移动速度。

ACCELERATION：移动视点的加速度。

[illegible] 设定音效及背景音乐声量。

4)ACCEPT CHALLENGE：设定是否接受其他玩家的挑战。

5)LANGUAGE：设定游戏显示的语言，有英语和日语两种可以选择。

E)DATABASE

这是用来视察各种战场上的档案，包括武器、手榴弹和防具资料。

F)BATTLE LOG

这是让玩家查看自己的游戏资料。

四)MULTI PLAYER MODE

多人无线对战模式，能最多4人参与，只要在OPTIONS中设定允许挑战(ACCEPT CHALLENGE)，以及开启无线LAN接收便可，而此模式内分为3种不同的玩法。

随时接受别人的挑战。

DEATH MATCH：玩家互相厮杀，击倒一人可获得1分，死去的玩家会以开始时的状态复活。在限制时间内获得最高分的人为胜利者。

KEEP THE MARK：在场地中会有一个记号，玩家们便要去争夺它，持有记号的玩家会获得加分，在限制时间内获得最高分者胜出。

LASTMAN STANDING：玩法有点类似DEATH MATCH，玩家间互相厮杀，但死去的人不能复活，剩下的最后一人就是胜利者。

可进行4人无线通讯对战。

3种玩法各有特色。

游戏心得

此游戏最大难题就是操作，玩家必须相当熟悉它的操作模式，因为它与一般家用游戏机上的FPS操作有着相当大的差异。其次就是要先思考而后动，敌人都相当聪明，往往会等待着你从门口出现进行攻击，最好是在前往下个房间或通道处看见敌人的位置后，先退后选择认为适当的武器再继续前进，因为战斗中根本没有时间让你慢慢选择武器，每当发现受到敌人攻击时，就不要停在原地。

敌人并非个个弱智。

对战乐趣当然更高。

伍右卫门 东海道中 大江户天狗 反反复复大作战之卷

传授行侠仗义的基本知识！

《伍右卫门 东海道中 大江户天狗反反复复大作战之卷》是一款必须配合触摸屏功能来玩的动作游戏，主角伍右卫门为了找出冒充自己的仇人而展开精彩的冒险旅程。

操作简介

A键：谈话	Y键：攻击	L键＋十字键：转换武器
B键：跳跃	X键：使用道具及法术	R键＋十字键：转换道具

NDS	KONAMI	2005年6月23日发售	ACT
	游戏人数1至16人玩	芯片记忆	5229日元

利用触摸屏功能进行游戏

在本作中，玩家必须善用触摸屏功能才能顺利地进行游戏，而触摸屏的功能十分广泛，以下逐一为玩家介绍。

跟远处的NPC谈话

在游戏进行途中，玩家可以利用触摸屏功能来跟远处，甚至不同位置的NPC谈话。有了此功能，相信在取得情报方面可以省去不少时间。

显示谜题提示

当角色移动至一些需要解谜的地方时，在角色的头上会出现一个“问号”，此时利用触控笔轻点这个问题，就会出现关于该谜题的提示。

轻按目标物解谜

除了观察角色头上的问号可得知谜题所在外，玩家还会遇到一些外圆发光的物体，此时玩家要利用触控笔轻按该物体，或是将它往上、下、左、右拉，以此来破解谜题。

非触不可的怪物

于冒险途中，有一些怪物必须使用到触摸屏功能才能消灭，当玩家遇到一些打不死的怪物时，不妨先用触控笔先点击它，然后再进行攻击。

四位主角招式介绍

伍右卫门

烟斗(キセル)
伍右卫门的基本武器。
银烟斗(銀のキセル)
取得“白色招财猫”后变成银烟斗。
黄金烟斗(黄金のキセル)
在银烟斗的状态下再次取得“白色招财猫”。
小判投掷武器，按着攻击键一段后会自然变成超级小判，但使用时会消耗1个小判。
超级小判(スーパー小判)
必须先在村里购入才能使用，消耗2个小判。
大力手套(パワーグローブ)
经过特定剧情后才可使用，可推开障碍物。

惠比寿丸

鱼蛋串(おでん)
惠比寿丸的基本武器。
大鱼蛋串(リッチなおでん)
取得“白色招财猫”后变成银烟斗。
豪华鱼蛋串(豪华なおでん)
在银烟斗的状态下再次取得“白色招财猫”。
手里剑
投掷武器，按着攻击键一段后会自然变成屁术，但使用时会消耗1个小判。
屁术(おなら)
必须完成事件才能使用，消耗2个小判。
掘地钻(バレリーナドリル)
经过特定剧情后才可使用，可潜入地底。

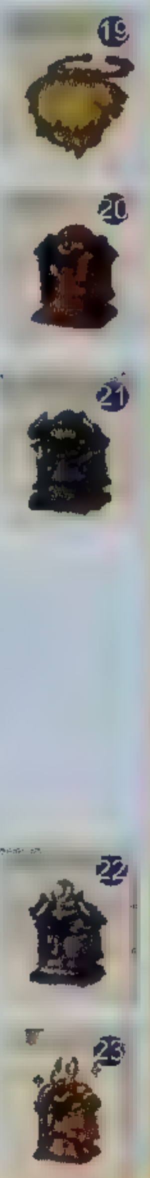
佐助

苦无(クナイ)
佐助的基本武器。
波动苦无斩(クナイ斩り)
取得“白色招财猫”后变成银投掷苦无斩。
投掷苦无斩(クナイ投げ斩り)
在银烟斗的状态下再次取得“白色招财猫”。
花火爆弹
投掷武器，按着攻击键一段后会自然变成大花火爆弹，但使用时会消耗2个小判。
大花火爆弹
必须完成事件才能使用，消耗4个小判。
风船
能够在短暂时间内飞行，越过不能跳过的地方。

八重

八重之刀(ヤエの刀)
八重的基本武器。
女忍者之刀(クナイ斩り)
取得“白色招财猫”后变成龙卷之剑。
龙卷之剑(クナイ投げ斩り)
在银烟斗的状态下再次取得“白色招财猫”。
八重追击炮(ヤエバズーカ)
投掷武器，按着攻击键一段后会自然变成八重追踪追击炮，但使用时会消耗2个小判。
八重追踪追击炮(ヤエホーミングバズーカ)
必须完成事件才能使用，消耗4个小判。
风船
能够在短暂时间内飞行，越过不能跳过的地方。

1. 白色招财猫
武器威力提升一等级。
2. 黄金招财猫
武器威力达至最高级，体力全回复。
3. 三色团子
回复0.5格体力。
4. 柏饼
回复1.5格体力。
5. 烧饼
回复2.5格体力。
6. 蓝色卷物
增加法术能量。
7. 红色卷物
增加大量法术能量。
8. 铜货
一两。
9. 小判
五两。
10. 千两箱
十两。
11. 饭团
回复1格体力。
12. 梅饭团
回复3格体力。
13. 蛙饭团
全体力回复。
14. 福袋
增加一条生命。
15. 绿色布袋
手持金上限变成三百两。
16. 黄色布袋
手持金上限变成五百两。
17. 蓝色布袋
手持金上限变成七百两。
18. 赤色布袋
手持金上限变成九百两。
19. 蓑
减低极少量损害。
20. 铜铠
减低少量损害。
21. 铁铠
减低一定量损害
22. 银铠
减低大量损害。
23. 金铠
减低极大量损害。



源氏

SCE　6月30日　AVG
1人玩　7140日元

PS2 总分 30 铜

©Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

电玩太郎

感觉上很像《鬼武者》。因为基本玩法上也是大同小异的，而游戏最大特色就是加入"天钢"系统，发动后根据时机按键将向自己攻击的敌人一击即杀，成功时也颇有爽快感，从BOSS战中可见花费了制作者不少的心思。两名主角在不同地方都有发挥特长之处，经常在同一个地方需要分别使用两人，由于换人必须到指定地点，再加上喽罗必须强制收拾干净才能继续前进，有时会令人感到厌烦，但整体仍是很出色的。

Minamoto

日本古装动作游戏。游戏里玩家会操纵义经和弁庆来行动，两人的能力与特征各有不同。战斗中除了可以体验到动作的爽快感觉，还能欣赏到本作独有的华丽背景。而游戏最为特别之处是被称为"天钢"的系统，与敌对战时发动"神威"的力量，主角周围的时间会变得缓慢，类似电影中"避子弹"的情景，从中可享受到与众不同的新鲜感，总的来说，这是一款相当不俗游戏。

秀吉

玩家习以为常的动作式斩杀游戏，特别之处是加入了"神威"系统，玩家可以在一瞬间斩杀大量喽罗，十分畅快。游戏的操作算是颇为简单的，只要几个按键就已能做出多种动作，相信一般的玩家也能轻易地上手。不过除了义经外，玩家还需要操作弁庆，虽然两者取得的道具有分别，但同样的路经常要走两次，实在是十分烦人的，有点儿令人觉得目的只是为了将游戏时间延长。

义经

趁着已经过了一阵子热潮的《源义经》剧集后推出的游戏作品，总体来看是一款极为普通的动作游戏。作品导入了从去年起受到游戏界大量运用的"慢动作"特写，对部分玩家的确有一定吸引力，但就个人而言，则对这种玩法并不太喜欢。游戏名叫《GENJI(源氏)》，但使用角色却只有义经和弁庆一点也令人感到遗憾。论爽快，的确有其爽快的感觉，不过评价究竟如何则见仁见智了。

影牢 II 黑暗幻觉

TECMO　6月30日　ACT
1人玩　7140日元

PS2 总分 31 铜

©TECMO,LTD. 2005

猫部

《刻命馆》及"《影牢》系列"的续作，游戏保留了设置陷阱的玩法，在漆黑的大屋中被敌人追杀的恐怖气氛，以及敌人误中陷阱被多番连击致死的爽快感则完全保留下来。不过在操作角色的行动上有点不足，而且视点经常移动后令玩家们可能会有点头晕，但整体来说仍然是可以接受的。如果是"《影牢》系列"的FANS，此作绝对不会令人失望的。

小志幽源

以设置陷阱为题材的系列最新作，本作在玩法上并没有太大的改变，不过可供使用的陷阱却更多，也更有特色。如何才能设置出给予敌人大伤害的连携陷阱是游戏的精要之处，因此非常考验玩家的思考能力。除此之外，还有各式各样的解谜、积蓄点数开启新的房间等要素。视点方面还有改进的空间，不时画面较暗，并需要时间掌握诱敌的路线，但总而言之还是不俗的。

秀吉

一款以陷害敌人而闻名的陷阱作品。在新作中，玩家仍然是要设下陷阱，让敌人遭受重创，而将无数不同的陷阱组合起来，才可以一口气将敌人打倒，这种感觉实在是非笔墨能够形容的。一方面游戏经常需要玩家动脑筋去设置陷阱，另一方面又要避开敌人的追捕，有时甚至会觉得喘不过气来，对于玩家来说也是一种挑战。

义经

"设置陷阱"系列的最新作，随着游戏的推进，陷阱的种类也将逐渐增多。利用形式丰富的陷阱，可逐一将敌人收拾干净。游戏的战略性十足，充满了制作者的心思与想要让玩家来把握的自由度。游戏本身的系统简单，不过却变化多端，值得肯花心思的玩家尝试。不过故事本身以及作品的意识则有点儿变态，不值得深入研究。

OZ

KONAMI　6月30日　ACT
1人玩　7329日元

PS2 总分 30 铜

©2005 KONAMI

电玩太郎

现在动作游戏也必须加点新意才能吸引到玩家的青睐，像本次的《OZ》就是款将立体动作游戏注入了新元素的作品。本身玩家能同时控制三人一队的主角，行动中其余两人也会由AI来指导作战，玩家能与同伴组合出各种招式，并有着动作游戏应有的爽快感。角色造型及世界观均非常讨好，唯一较差的是视点处理方面，但整体仍是款高水准的动作游戏。

Dr.Game

初接触时，还以为是一款很普通的动作游戏，但是玩下去却也发现开发人员花了不少心思，除了战斗时充满爽快感，连携攻击和必杀技等系统也相当特别，而且也容易上手，笔者最欣赏的是跟BOSS战斗时，不可以一味进攻，还要考虑以别的方法来对付，这算是有点惊喜吧。不过视点的运用始终强差人意，经常会出现同伴追不上主角，或是失去了其余2个同伴的踪影，希望将来能作出改善吧！

Minamoto

一款战斗系统独特的全新动作游戏，主角与两名由电脑控制的同伴会一起展开冒险，战斗时敌人会被当作"皮球"一般，被主角等人轮流打来打去，这种创新的攻击手段成为本作的一大特色，当然对于时机掌握的练习是必要的。作品在多方面的设计都非常讨好，相信将来不难会成为受欢迎的游戏系列，本次只嫌视点出现了一些问题，经常出现看不见同伴位置的情况。

秀吉

以连携攻击为核心的动作游戏，透过特定操作，便可以跟同伴一起发动多姿多彩的华丽攻击，十分震撼！不过刚开始游戏时，需要一定时间才能完全熟悉连携攻击的节奏，但算不上太过复杂。整体而言，此游戏算是不过不失之作，可是视点方面却颇为混乱，经常出现同伴走散的情况，仍有不少改进的空间。

高达 真梦奥德赛 失落的G传说

BANDAI　6月30日　RPG
1人玩　7140日元

PS2 总分 28 铜

©创通·エージェンシー·サンライズ ©BANDAI 2005

电玩太郎

"《机动战士高达》系列"过去已经推出过数以百计的游戏作品，但是自从超任以后就极少有纯正的RPG作品了。此游戏集合了各系列MS而自成一个故事，个人觉得这样玩家就不会因为对原著太熟悉而少了一份新鲜感。本身系统其实没有特别的惊喜之处，难易度也不高并缺少解谜性，但是作为RPG却已算合格，个人唯一不满的其实是MS变成3.5头身，有点不伦不类之感，但是游戏值得一玩。

猫部

以高达系列首款原创RPG游戏为卖点的作品，原创的故事世界与动漫系列完全不同，全新风格再加上三头身的Q版MS也颇为吸引人。至于游戏系统方面是借鉴了传统RPG的成长模式，玩家们不难上手，相信这样可以达到目标，吸纳一批从不玩高达游戏的玩家，可是对于那些忠实的高达迷来说却是很难接受的，因此只推荐给以前并不喜欢玩高达游戏的玩家一试，作为踏入高达世界的门槛。

Dr.Game

撇除了MS这一点外，其实这是一款传统的RPG，故事情节尚算吸引人，画面也有一定的水准，但是系统却给人一种相当陈旧的感觉，特别是战斗系统更稍嫌简单，甚至没有解谜性可言。不过相对来看也颇为适合年幼的玩家玩耍，至于改装MS的系统则算是不俗的，即使对高达毫无认识的人也可以轻易上手，不过笔者始终觉得改装后的MS样子怪怪的，可能笔者也只是一个被重力束缚着的Old Type吧。

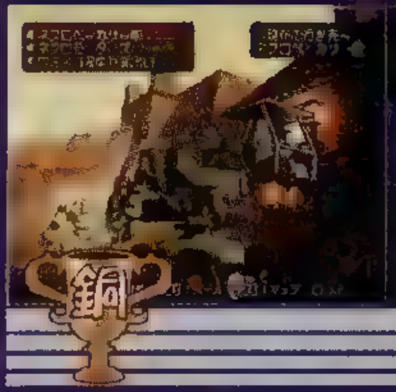
Minamoto

经久不衰的以"《高达》系列"为题材的RPG游戏，但是作品中无论是故事、人物或MS，全部均是全新创新的设计，令高达迷能够认识到截然不同的"高达世界"。本作的战斗系统非常普通，基本以回合制来进行，相信任何玩家都可以轻易掌握。值得一提的是MS的强化要素，玩家可借此创造出外表独一无二的机体，趣味性真的不低。

总分：金强劲推介 36–40　银强劲推介 32–35　铜强劲推介 28–31

古董堂 浪漫大活剧

■IREM SOFTWARE ENGINEERING ■6月30日
■AVG ■1人玩 ■7140日元



PS2 总分 29

©2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.ALL RIGHTS RESERVED

小志幽凉

一款存在多种玩法，任意由玩家来控制的冒险作品。虽然故事的进展比较缓慢，不过游戏中却包括了驾驶机器人跟敌人战斗、搬运货物、在街上演奏乐器、跟不同的人物谈话发生事件这几大要素，还有就是角色的服装变更与机体的强化等。如玩家喜欢类似《牧场物语》那样自由生活的游戏，那此作最适合不过了。但不论是人物或是世界观，始终缺乏吸引人玩下去的原动力，相信到游戏中段才能感受到其魅力。

Minamoto

一款自由度颇高的动作冒险游戏。游戏里玩家操纵一台机器人跟敌人战斗，目的是达成各种各样的委托任务，期间可以使用两种以上的配件进行合成，创造出新的配件来强化机器人的能力。玩家在作品里可体验到广阔世界中自由生活的乐趣，游戏过程中可以做的事情相当多，只要翻阅菜单就会清楚地看到未完成的事件，不过假如记载下来的项目太多，经常会混淆原本的游戏目的。

秀吉

在进行这款游戏时，玩家会觉得自己好像身处于一座巨大的城市内，充满了真实感。而且游戏自由度也十分高，玩家可以做自己喜欢做的事情，例如更改自己的服装或是转变房间的面貌，这些要素为玩家带来不少新的乐趣。不过操作方面有点儿麻烦，玩家必须花一段时间才能熟悉所有操作，但整体而言仍是一款很不算的游戏。

义经

一款自由度相当高的ACT+AVG作品，游戏本身以机器人和冒险为中心，还附设了大量的迷你游戏，内容相当丰富。不过相对地作品似乎没有节奏较紧张的核心内容，整体气氛有点过于轻松了。对于追求故事剧情的玩家，相信多少会感到失望。不过《前线任务》式的机体组合以及《莎木》式的拟真生活感觉与系统都是颇值得称道的地方。

武器种族传说 缠吧、翠风之剑

■TAITO ■6月30日 ■FTG
■1人玩 ■7140日元

PS2 总分 27

©2005 ……EG制作委员会 ©TAITO CORP.2005

电玩太郎

改编自同名动画的格斗游戏，画面以接近原作的方式表现颇能令人产生好感，故事模式的演绎也不俗，相信爱好该作品的人会比较喜欢。基本上游戏很简单，掌握时机发动超必杀技时也挺有刺激感，就算不擅长格斗游戏的玩家也能乐在其中。不过单打时电脑角色行动单调，间接令耐玩性下降，对格斗高手来说就略嫌不足了，但整体来说仍是值得一玩的。

猫都

改编自人气格斗漫画的作品，游戏保留了原作的风格、人物及世界观，让看过此动画的玩家更有亲切感。画面方面全新的立体CG结合动画令角色使出必杀技时的效果更出色，爽快感也更强。操作方面只需简单的指令就可以做出相当强劲的连续技及必杀技。虽然格斗游戏已发展到了一定的阶段，但本作仍然是值得一玩的作品，推荐给看过原作的FANS。

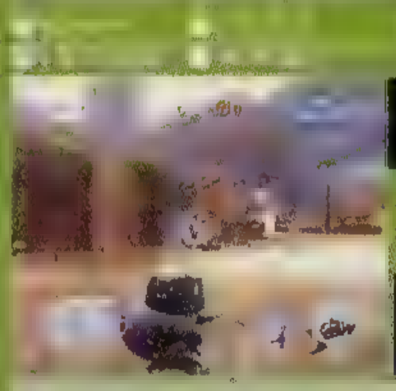
小志幽凉

以同名原作的动漫画改编而成的格斗动作游戏，加入了跟随故事发展与不同的对手战斗的模式，不过对没有看过原作的玩家而言是没有意义的。但幸好角色的动作尚算流畅，而且输入指令简单，通过正确的按键时机还可念咒文使出超必杀技等。虽然游戏并没有什么太大惊喜，不过各方面的设定都可以接受，唯一缺点是除了格斗动作外，其他的附加要素较少。

义经

改编自同名动画的格斗作品，与大多数同类作品一样，一些对原作没有认识的玩家可能很难引起共鸣，并被其吸引住。作品本身的难度较低，不过必杀技系统方面，要输入与招式相对的文字，不熟悉原作的玩家根本难以投入到游戏中。整体而言，始终是一款以原作的名气为卖点的游戏，评价一般。

坏松鼠 重装上阵



XBOX 总分 28

电玩太郎

曾是任天堂旗下卡通角色，现在已成了XBOX的招牌角色之一。画面方面发挥XBOX所长，并保持了RARE一贯的水准。游戏内容相当丰富，无论上线下线都能自得其乐。故事模式充满着各种动作解谜元素，玩起来相当有趣味性，然而有时会让人觉得提示不足。网上对战模式则颇有《BATTLE FIELD》的感觉，对于喜欢该类网上对战游戏的玩家会感到满足。

猫都

游戏中收录两个风格截然不同的游戏：一个是在神秘世界中展开童话式的冒险旅程；另一个则是在枪林弹雨下作战的射击游戏。虽然是由同一只松鼠担任主角，可是前者可爱，后者竟然是相当血腥的，令人完全摸不着头脑。感觉上整款游戏份量不足，再多添一些内容下去可能就会好一点。此外在剧情播片时竟然不能按START跳过，硬撑着要看数十分钟交待剧情的内容也是要扣分的地方。

Dr.Game

单看封面还以为只是一款纯粹的战争游戏，想不到里面还收录了另一个立体动作游戏，可是两者的素质只是一般，看见可爱的松鼠穿上军服，咬着雪茄的样子，始终感到很不自然，而且在游戏系统没有新意之余，难度又高，实在欠缺吸引力。至于那个立体动作游戏，虽然是RARE的强项，确实也相当有趣，可是剧情片段太冗长，竟然还不可略过，实在叫人十分泄气！

小志幽凉

一只样子如此可爱的松鼠，竟然拿着杀伤力极强的武器把敌人打得血花四溅，实在不明白该游戏目标年龄层是怎样的？回说游戏本身，毫无疑问，角色的毛发等非常美丽，但撇开可爱的角色其实与一般的枪战游戏分别不大，而此作在操作和系统方面也没有突破性可言。除枪战外游戏中还有一个冒险模式，玩法普通但各方面的水平尚可接受。

桃太郎电铁G GOLD DECK 制作吧！

GBA 总分 30

猫都

大受欢迎的“《桃铁》系列”本次在GBA上再度进化。最重要的改变是可让玩家自己制定一套卡牌，而且可让玩家自行编排使用。除了战略性更高之外，还可以让玩家们收集卡片。由于该游戏在GBA上推出，除了玩家可以随时随地玩到以外，还可以与友人联线对战，相信作为“桃铁迷”的玩家不会错过。

Dr.Game

基本上来说，GBA版的《桃铁》跟以往系列的分别不大，唯一最大的变更点只是加入了卡片游戏的套牌概念罢了。虽然原游戏的玩法十分搭配，可是仍免不了有骗钱之嫌，如果这个游戏能改为在NDS上推出，再加上触摸屏功能和无线对战的话，肯定吸引力会加倍！可惜现在只是给玩家一种“半桶水”的感觉，假如各位桃铁的FANS不嫌它无甚进步的话，仍然有一玩的价值。

Minamoto

“《桃铁》系列”称得上是桌面游戏的代表作，各方面的素质及均衡性已达相当高的水平，本次新作在掌机GBA上登陆，基本系统没有特别大的转变，最大分别是加入了DECK的元素，游戏中会收集到一些游戏卡牌，玩家可以自行编排使用，令游戏过程添加了战略性及博彩性。而作品也存在细微的缺点，例如掌机的画面显示范围有限，需要一点时间来适应。

秀吉

一个虽然推出10多代作品的系列，但对于笔者而言仍是从不厌倦的，可能是每集都有新要素加入吧！这一次在掌机上推出，与以前家用机上的作品最大的分别就是显示的画面变得很小，在查看资料时十分麻烦，其次就是加入了编辑卡牌的要素，玩家可以在闲时先编辑自己的套牌，再利用该套牌跟敌人对战，不像以往那样每一次游戏都要重新抽卡。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～

樱花大战V 再见吧，我所爱的人

LIPS 看法说明

LIPS 系统可以说是系列的特色，本作的 LIPS 种类可分为 4 类分别是普通的 "通常 LIPS"、双重计时的 "DOBULE LIPS"、表现感情的 "Analog LIPS" 和考验瞬发力的 "Stick LIPS"。这里要特别留意 "Analog LIPS" 和 "Stick LIPS"，"Analog LIPS" 会根据力度出现 5 种不同的结果；而 "Stick LIPS" 则根据积存的点数出现 4 种不同的结果。

PS2 DVD-ROM	SEGA	2005年7月7日发售	AVG
	游戏人数 1人	记忆容量400KB	8190日元

变更以及注意点

●虽然基本的战斗行动方式跟系列作大致相同，不过除了普通攻击外还需要通过十字键的上、下改变行动指令，使用 "必杀"、"连携"、"回复" 等。需要注意的本作新增加的 "连携" 攻击需要消耗一定必杀值，而 "连携" 攻击的攻击力会随着发动者间的 "连携度" 改变，另外发动 "必杀" 攻击时并不会消费全部气力，因此在战斗中需要根据情况分配必杀值。

●部分的关卡存在多个地区，当我方队员移动到指定位置后按△键打开 Menu 选择 "エリア移动" 便可前往相应区域（每人每回合只能移动一次）。另外到达可移动的位置时按 R1 键会显示出目标区域的名称。需要注意的是完成区域移动后是不能用 "取消(もどる)" 指令返回的。

●如果控制的是新次郎的机体，按△键还可使用 "作战"、"保护(かばう)"、"呼唤(ヘルプミー)" 三项专用指令。

作战：由原来的 "风・林・火・山" 变为 "心・体・技"。其中 "心" 相当于 "火"、"技" 相当于 "林"、而 "体" 相当于 "山"。

保护：与系列一样，次数仍为 3，但要注意的是空中战 BOSS 的部分全体攻击以及陆地战的陷阱等都无法用 "保护" 来防御。

呼唤：本作新加的指令。使用后可以让我方任意一人来到新次郎机旁，同时被召唤的队员好感度上升。需要注意的是每场战斗只能使用一次。

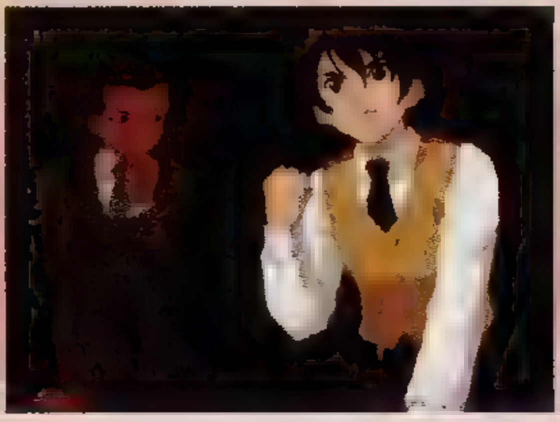
●在自由活动时间，本作还新增加了与星组队员的 "同行情节"。最大的好处就是在完成 "同行情节" 前时间都不会流失，因此玩家可以利用这一点集中提升某位队员的好感度。

同行情节发生时间与地点

同伴	发生时间	发生地点
赛希塔	第三话自由活动(16 点 -17 点)	ハーレム
丽塔	第四话自由活动(20 点 -21 点)	ベイエリア
戴娜	第六话自由活动(10 点 -11 点)	ビレッジ
昴	第六话自由活动(20 点 -21 点)	ミッドタウン
吉米妮	第七话自由活动(13 点 -14 点)	ミッドタウン

关于第二话证据的搜集

路地里：ケンタウロス(拍照墙上的剑型标志)
ジャズ：ハーレムのソウル→ジャズはハーレムの魂
教会：ハーレムは家族 公园：子供たち元气
カフェレストラン：有力者を收买する
图书馆：ジージア州でのギャング疑惑
ROMANDO：ハーレム再开发计划书
五番街：拉切特出庭做证（之前与拉切特共同前往哈雷姆）
大河的部屋 吉米妮出庭做证(之前与吉米妮共同前往哈雷姆)
教会：辩护士になった理由



新次郎的称号

徽章	称号	攻击	装甲	俊敏
1	ルーキー	0	0	0
2	ホープ	2	1	1
3	ブレイブ	4	2	1
4	ビクトリー	6	4	2
5	エース	8	5	2
6	ヒーロー	10	6	3
7	ライオンハート	12	8	3
8	ビッグタイガー	13	9	4
9	スーパースター	14	10	5
10	摩天楼のサムライ	15	12	6

特殊相片入手法

角色	入手章	拍摄场所(举例)
吉米妮	2 章	经常光顾的店（ROMANDO）
昴	3 章	充满成熟气息的场所（五番街）
丽塔	4 章	有食物的地方（チャイナタウン）
戴娜	5 章	安静的场所（セントラルパーク）
赛希塔	6 章	有深厚感情的地方（ジャズバー）
拉切特	7 章	有品位的地方（海边公园）
杏里 & 勃拉姆	8 章	打完最终BOSS后(之前需要购齐星组的所有剧照)
帝击 3 人娘	8 章	ROMANDO(之前需要购齐帝国华击团的所有照片)
美露 & 丝	6 章	ROMANDO(之前需要购齐巴黎华击团的所有照片)
女装新次郎	纽约自由的一天	答对全部问题

关于 2 周目

与系列不同，完成一次游戏后会增加不少新要素

●按 R2 键能够快速跳过已经看过的对话
●可以继承新次郎的称号
●可以继承星组队员间的连携度
●增加拉切特的剧情以及结局

（要想进入拉切特的结局，除了完成一次游戏外还要注意拉切特的好感度必须处于前 3 位。最好是第 7 话时去经理室邀请拉切特，快速提升好感度；如果想更加保险还可以在平时故意说错话甚至采取在战斗中人道毁灭好感度高的角色……）

序章

我——大河新次郎，19岁，海军少尉，在舅舅大神一郎一句"纽约的和平就靠你来守护"的鼓舞下，身背行囊满怀信心地乘船来到了这个充满梦想与希望的国度——美国。这里果然与日本大不一样：蒸汽机车已经相当普及，而且就连天空中也能看到各式各样的蒸汽飞艇；数量众多、高耸入云的摩天大楼在城市中林立——刚刚踏上这片陌生的土地我就被她深深吸引住了。"一定要成为顶天立地的男子汉！" 对未来充满的我发出了由衷的感叹。

CHAPTER 01

初踏纽约的年轻武士

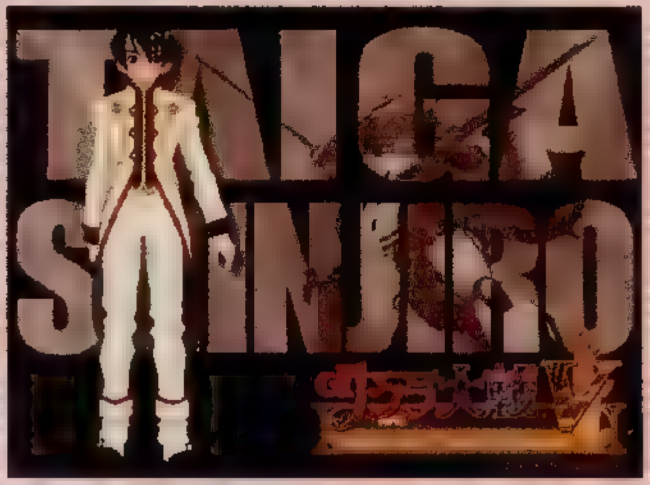
“这里人的肤色、头发甚至眼睛的颜色都不一样，不愧是移民城市呀！”虽然没能找到接站的人，但正好给我了四处参观的时间。“这里什么都建造得那么大。楼房、车、街道都是，就连……”

“来人呀！抓强盗呀！”一阵求救声打断了我“强盗！？原来就连胆子也这么大，光天化日就敢出来抢劫！”不过现在也顾不上那么多，正义感驱使我跑向现场。

与我同样目的的还有一个人，一个穿着与周围环境不相搭配的少女。戴着眼罩的她骑马直冲向抢匪，并瞬间制伏了他们——不过最让我吃惊的还是她手中的武器——一把日本刀。不过很快我的注意力就从刀上被拽了回来，原来随后赶到的警察以为我是强盗的同伙而准备将我逮捕……

“警长，请您放开这个孩子。”一位身穿蓝色套装、身材高挑、金发碧眼的女士站了出来为我说话“事实很明显，这个孩子不是强盗，他只不过被卷入了这场事件。”虽然这些都是再清楚不过的事实，但对于像我这样一个人生地不熟的外来客而言现在的心情只能以感激二字来形容。而更令我意想不到的是，如同某些电视中演的一样，这位名叫拉切特的女士竟然就是纽约华击团的队长！只不过她原本以为接的人应该是位名叫“大神一郎”的日本人……（※原本应该是加山雄一，但2周目后就会变为美人队长）

虽然与原定有所出入但既然人已然到了，拉切特决定先带我回纽约华击团的总部——坐落在纽约闹市区的“红唇剧院”。在位于剧院顶层的经理室，我见到了未来的上司——纽约华击团司令：桑尼。听他讲完一套美国式的处世哲学后我接到的第一个任务就是按照地址找到自己的住所。说来也巧，在路上我结识了住在同一个街区但迷了路的吉米妮。这位来自德克萨司的姑娘跟我一样也是刚到纽约不久，而吉米妮的工作地点竟然就是红唇剧院！我们一边聊一边走，从日本武士一直聊到成为著名女演员——这可是吉米妮最大的心愿——很快便到达了我的住所，而作为报答，吉米妮决定带我到附近参观参观。

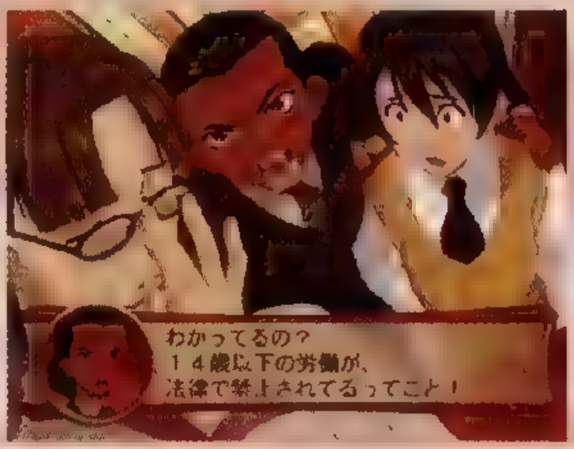


自由行动（14:15–15:00）

结束了参观我和吉米妮一同回到了红唇剧院，为了祝贺我安全抵达桑尼送来了今晚歌剧演出的前台票！“离开演还有一段时间，趁这个机会我带你认识一下其他星组队员”说着，拉切特带我走出了经理室。没有想到，来到星组遇见的第一个前辈竟然也是日本人！然而与我的激动正相反，这位名叫九条昴的前辈却显得很冷漠。前辈毕竟是前辈，不可能像我一样遇到什么事都大呼小叫的，不过对于九条昴所说的“我是男是女都无所谓”我一直是无法理解……算了，人家毕竟是“前辈”嘛。

来到化妆室，原本是要向我介绍另一名队员——赛希塔，不过却阴错阳差以FANS的身份获得了她的亲笔签名，这真是让我哭笑不得。而当这位热血律师知道我的身份后竟然拉着我直接来到经理室

“桑尼！你应该清楚，雇用14岁以下的人工作是犯罪行为！”



“喂、喂，赛希塔冷静一下，大河已经19岁了。而且他的身份也不是什么剧务而是你的晚辈，由大神一郎推荐到星组的新队员。”

虽然大家暂时对我没有意见了，但很明显她们期待的是舅舅而不是我。

“坦白的说我们确实希望来的是大神一郎”在经理室外拉切特对我说。

“难道我就没有资格嘛！？”我确实是有些不冷静了“我可以保证我完全有能力执行星组的各项任务。”

“你的心情我能够理解，但作为星组队员只会战斗是远远不够的……大河，这里是美国，是一个实力主义的国家，机会对于所有人来说是绝对公平的。如果你真的希望成为星组的一员，那就做出些能让我们认同的成绩出来，换句话说就是要用你自己的行动来证明自己的实力！”

自由行动（18:15–19:00）

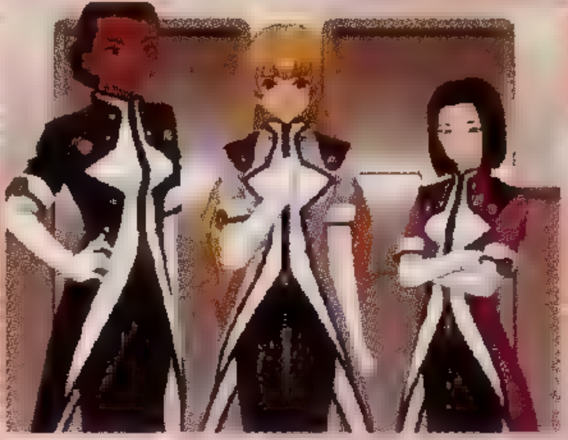
作为系列第一个不能参加首场战斗的主角来说，我的心情是相当复杂的。为了给自己创造机会，第二天一早我就来到了桑尼的住处。

“因为你是大河新次郎而不是大神一郎。”桑尼上来就是一盆冷水“其实船票到是好说，只不过办回国手续需要花些时间……如何，就在剧院先当个剪票员吧？当然，不满意的话现在送你回去也可以。”

“……”不愧是商人，讨价还价的功夫果然不是盖的。

虽然和预期的目标有所距离，但总算是勉强留在了美国。在回红唇剧院的路上，我遇到了桑尼的侄女——戴娜。她的一句“只要努力就一定会得到别人的承认”使我感触良多。没错，只要我一直努力，一定会有机会出现的！

明白了自己应该做什么之后我满怀信心地回到了剧院，看得出大家对于我能够重新振作起来都感到非常欣慰。而我最感谢还是吉米妮，因为她的一次失误给了我表现的机会：在和我共同清扫过程中吉米妮的失误导致剧院的照明系统出现故障，而我在众人的帮助下通过正义、勇气以及爱的力量在歌剧开演前成功恢复了照明。我的努力总算是被星组所承认了，在前往处理自由岛恶念机事件时我终于坐上自己的专用灵子甲胄——STAR。



自由行动（14:15–15:00）

LIPS	选择	吉	赛	莉	戴	昴	拉	勒	杏
カフエレスト：吉米妮·拉切特									
自分の身は自分で	紐育の治安はぼくが	1U					1U		
图书馆：吉米妮									
呼んでみようか	中ORLV3								1U
ジェミニのアパート：吉米妮									
ステキなステーキ	おもしろいジョーク	1U							
五番街：吉米妮									
どのくらい	小ORLV2	2U							
高级アパート：新闻记者									
紐育华击团について	实は仆ファンなんですよ	1U							
セントラルパーク：吉米妮									
嘴2回	もちろんだよ	1U							
衣服2回	时间结束	1U							
ホテル：勒拉姆									
うまくやっていけそう	仲良くやっていけそう							1U	
通信イベント	すぐもどる							1U	
	もうすこし时间								
ドリンクバー：勒拉姆									
チャームポイントは	口							1U	
卖店：杏里									
杏里先辈とよんだら								2U	

自由行动（18:15–19:00）

LIPS	选择	吉	赛	莉	戴	昴	拉	勒	杏
ロビー：吉米妮	连续LIPS（强制）								
LIPS–1	ほうきではく								
LIPS–2	ぞうきんでふく								
LIPS–3	床を拭く	3U							
ドリンクバー：勒拉姆									
矢だ、なべにさわちゃった	耳たぶをさわるんです							1U	
卖店：杏里									
ガリが大好きなの	ショウガは体にいいから								1U
风吕：赛希塔									
坊やにも见せてあげたい	大变なんですね		1U						
支配人室：拉切特									
口	そんなことありません						1U		
カフエレスト：赛希塔									
トラブルが绝えないね	暴力はやめて								
高级ホテル：昴			1U						
仆のぶんだけでいい	この边で失礼					1U			
五番街：勒拉姆、杏里									
タイガーがきずつく	もうなれました							1U	1U
乐屋：吉米妮	之前曾派送过宣传单	1U							

自由行动表的注意事项：U表示好感度上升，前面表示字上升幅度；D表示好感度下降。表中选项列出的是可导致好感度上升的选项。OR表示力度等级，后面的数字越高，要求输入的力度就越高。

CHAPTER 02

人民的、来自于人民的、为人民而存在的——法律

说到星组的队员怪可真是一点都不冤枉她们。那个目前还无法确定是男是女的昴前辈自不用说，就连成熟理性的赛希塔有时候做出来的事也让人感到莫名其妙：

因为在自由岛一战的突出表现，我被任命为星组的见习队长。原本想把这一消息告诉大家让她们也高兴一下，但没想到在化妆室撞到赛希塔正在换下演出服装。原本只是个小误会但她却因为职业病的关系差一点拉我去开庭——"你有权利请律师而你现在所要说的将会成为法庭上的证词"——幸好昴前辈帮我说了句话，这件事情才得以平息你说这不是倒霉嘛。（这已经算不错了，当年我在巴黎因为类似原因差点让古蕾希露拿大战斧给砍了——大神一郎）

自由行动（20：15—21：00）

借着给赛希塔送信的机会，我来到了她位于哈雷姆的律师事务所。

"初次进入别人的房间不要东张西望的！"

"啊，对、对不起，打扰了。"刚才还在钦佩赛希塔办公室整洁的我马上坐到了沙发上。

"我一直都想说"放下我送去的信后赛希塔说"你不能一遇到事情就马上道歉，之前那件事也是一样。当你向对方道歉的同时就等于承认了自己存在过失。在这个国家，是黑是白、是对是错都要分得清清楚楚，而法律也正是为此而出现的。你刚来可能还没有体会，在这里法律就是一切，只要能够获得法律上的支持做任何事情都可以。哈雷姆养育了我，而我之所以选择成为一名律师就是为了通过法律的力量使这里成为纽约最好的街区。"

"虽然明白解决问题应该是以法律为基准"——从事务所出来后我同偶遇的拉切特讨论着法律与人情的关系——"但我总觉得还有比法律更重要的东西。"

"美国作为一个移民国家她的国民自然是来自世界各地，大家的肤色、语言、生活习惯甚至包括思考方式都会存在差异。而为了能够最大限度地保证所有人的权利，用来统一、约束大家言行的法律就显得尤为必要了。但正如你想说的，有时只讲法律也不行，还要……"

这时前方传来了爆炸的声音。

"你就打算看着以前的同伴死去吗，赛希塔！"赶到现场后我听到了熟悉的名字"你就打算这样抛弃哈雷姆吗！"

赛希塔就站在对面的矮房上，她身后的工程车正在忙碌着，周围已经被拆得只剩下了废墟……

第二天早上，桑尼的一句"不能够背叛养育了自己的城市"明显触动了赛希塔。"哈雷姆以及这个国家需要的是力量，而法律就是最重要的力量！"说完这句话赛希塔便独自离开了。为了能够让固执的赛希塔改变想法，我一天都粘在她旁边。

"今天召集大家是为了通知你们因为S社要开发哈雷姆，希望各位能够尽快离开这里。"傍晚，赛希塔在教堂前对众人说"S社会为自愿离开的住民优先提供住房以及工作保障，另外还会付给决定离开的住民1000美元的安置费。"

"赛希塔，你为什么非要将这些人从这里赶出去？你说想为哈雷姆做些事情难道就是指这个！？"

"……所做的一切我只想说完全是为了哈雷姆以及这里的住民。从法律上来讲真理是站在我这边的。"面对仍然不听劝告的住民赛希塔最后说"也好，那就让我们用法律的手段来解决这件事吧。明天在这里举行模拟法庭，是去还是留到时就让所有人来裁决吧！"

自由行动：与吉米妮同行（20：15—21：00）

LIPS	选择	吉	赛	莉	黛	昂	拉	勃	杏
ジェミニのアパート：吉米妮									
ね、お願いできない	いいよ、一緒にいこう								
教会：吉米妮	拍照成功	1U							
ジャズバー：吉米妮									
路地里：吉米妮									
ニンジンを持ってきたんだ	ニンジンをエサにつろう	1U							
私どうしたらいいか	思いっきりかぶりつく								
事务所：赛希塔									
言ってみなさい	勉強になりました		1U						
夜ともなればこんなもんさ	ぼくたちも遊びに		2U						
路地里：吉米妮									
たいせつなもの	情だと								
路地里：吉米妮									
ガレキが落ちてくるわ	大成功	1U							

自由行动：与拉切特同行（20：15—21：00）

LIPS	选择	吉	赛	莉	黛	昂	拉	勃	杏
屋上：拉切特	出现								
お願いできるかしら	ぜひ、やらしてください								
ジャズバー：拉切特									
キャメラトロン撮影	拍照成功						3U		
教会：拉切特									
私どうしたらいいか	思いっきりかぶりつく						1U		
事务所：赛希塔									
言ってみなさい	勉強になりました		1U						
夜ともなればこんなもんさ	仆たちも遊びに		2U						
路地里：拉切特									
何が一番大切だと	愛だと						1U		
路地：拉切特									
ガレキが落ちてくるわ	4点						1U		

自由行动（10：00—11：30）

LIPS	选择	吉	赛	莉	黛	昂	拉	勃	杏
五番街：拉切特									
ネクタイは気に入ってくれた	精一杯、がんばります						2U		
昴の部屋：昴									
どうする	尾行する								
静かに尾行	时间结束					1U			
なんとか、ごまかす	观光客のふりをする					1U			
舞台：吉米妮									
ここは拍手でも	大成功	1U							
じゃあ、いくよっ	成功	2U							
ドリンクバー：勃拉姆									
心の料理：ソウルフード	さすがは料理上手ですね							1U	
卖店：杏里									
たのしかったあっ！！	时间结束								1U
五番街									
大河の部屋：吉米妮									
あーんして	最小 ORLV1	1U							
高级アパート：赛希塔									
裁判の準備はできたの	気になりますか		1U						

自由行动（10：00—11：30）

到了第二天，人们在废墟上用桌子围成了一个临时法庭。

"我代表S社，你新次郎代表这里的住民，而在场的所有人将作为陪审团。现在正式开庭！首先由我来阐述S社的观点：S社决定开发哈雷姆完全是为了当地住民的幸福和利益着想。而且在美国其他州所取得的成绩说明哈雷姆的开发确实能够使当地人的生活得到改善。"

"我们公司的口号就是'地区间的共同繁荣'。"奸商抢着说"我们一定会将这里建造成设施齐全、人们安居乐业的理想社区的。"

"刚才说到S社在其他州也参与了当地的开发为住民谋取利益，那么请问乔治亚州的'驱赶住民事件'怎么解释？"轮到我来发言。

"那是因为他们违反了先前的契约，而且S社也采用了正当的手段。"

"但驱赶住民是事实！提到正当手段，前天因为你们强制拆除房屋导致这里住民受伤又怎么解释？"

"S社决定为前100名离开的住民提供最新式的全电气化公寓、在S社相关企业任职的机会以及5000美元的安置费！"明显被动的赛希塔使出了撒手锏。"其实大家最担心的还是哈雷姆在开发后将会成为什么样。以后将建造24小时的急救医院和设备先进的医院，另外还会有剧院、电影院以及购物中心等娱乐设施。哈雷姆将成为纽约最好的社区！"从周围人的反应中我知道形式非常不利。

"但是你没说怎样安置这里的住民！"终于从她的口中我抓住了突破口"回答我，赛希塔！S社打算怎样安置这些人？你所描述的哈雷姆到底是给谁居住的？如果原住民无法回到哈雷姆，那怎么能说是为了他们的利益和幸福开发这里呢！"

"新、新哈雷姆将是高级住宅区，不可能再让原住民回来……而且新社区由谁居住也应该是开发商来决定！"看来胜负已经很明显了。

"为了不再让无辜的同伴被投入监狱、为了守护哈雷姆你成为了律师。哈雷姆不仅是一个社区更是一个家庭，大家互相帮助亲如兄弟。还记得当初你们的誓言吗？"

"人……人……为我……我为人人！"

"没错！正是这一信条将我们凝聚在了一起！欢迎你回来，我的孩子。"

CHAPTER 03

魂之里格丽塔

难道美国的治安真像传说中的那样差？来到这里还没有两个月我已经遇到了两起抢劫，上次是被冤枉成同犯，而这回更成了银行劫匪的人质。虽然之前那个少女武士没有出现，但一位手持双枪的小英雄救了我。作为报答，我把一身墨西哥装扮的里格丽塔带回了红唇剧院。经桑尼和拉切特介绍后我才得知，这位在纽约首屈一指的赏金猎人即将成为星组的成员、我们的新同伴。

既然来到了剧院，当然有机会上台表演了。丽塔的初次演出是在歌剧中间休息的时候为观众即兴表演，剧场效果确实非常好，毕竟谁都会喜欢像丽塔这样活泼的小孩。可问题也就出现了：观众热烈的掌声激发了丽塔的表演欲，在接下来的30分钟里完全成了她的个人专场，严重妨碍了演出的正常进行。还好我当时灵机一动果断地切断了剧场的照明系统，连同拉切特一起趁着黑将丽塔抱下舞台，才没有使情况进一步恶化。

来到经理室后，原本以为会被训斥丽塔意外地从桑尼那里得到了照相机。小孩子就是小孩子，刚刚还情绪低落的丽塔得到这个新鲜玩意后马上有了精神，不仅在屋子里拍个不停而且还嚷嚷着要到街上去照相——陪同前往这一光荣而又艰巨的任务自然也就落到了我的头上。

自由行动（16:00—16:55）

玩了半天丽塔终于累了要回家，而她的家就是海边的仓库——这我确实是没有想到——里面的环境自然能够想象。虽然对于居住来说这里确实称得上简陋，但墙上挂着的几把手枪却很抢眼，很明显这些枪对于丽塔来说非常重要。

"那些枪里面有爸爸用过的。"一提到自己的父亲原本开朗的丽塔伤感了起来"丽塔的妈妈在很久前就已经死了，丽塔和爸爸两个人一直过着旅行的生活。在旅行中我们到过很多地方，爸爸也教会了丽塔很多事情——丽塔的枪法就是爸爸教出来的。"

可以看的出当时的丽塔一定每天都过的很开心。

"我们每天都会到街上去表演，来看演出的观众都很喜欢我们。那时爸爸对丽塔要求很严，但丽塔最喜欢爸爸了！"说到这时丽塔突然沉默了"但是……爸爸他、爸爸他也不在了……一次演出中因为丽塔的失败而受了伤，那一天雨下的很大，在回去的途中丽塔和爸爸都掉到了河里。为了救丽塔爸爸被洪水冲走了……"

"原来如此，丽塔一直认为是自己的失误导致了父亲的死……不过这应该是她害怕失败的原因之一，我想还有一些原因是我们所不知道的。"第二天听了我的汇报后拉切特说出了自己的想法。

"合宿？"

"没错，在同一屋檐下一起生活会进一步增加我们相互间的了解。没有反对意见的话就全员参加。"

对于合宿丽塔自然是非常高兴，其他有些人虽然口头上意见诸多但最后还是加入了这次活动。第一天很快就过去了，很久没有这么开心的丽塔到了晚上还没有睡。

"这张是赛希塔，虽然生气的时候会很可怕但其实对人很温柔，丽塔的头还被她敲过。"丽塔拿起另一张相片"这张是昴，虽然照相的时候她想跑，但还是被我照到了。你看，拉切特的丽塔也有。她还帮丽塔编辫子，不过编的不如爸爸。今天丽塔过的最开心了。"

看来让丽塔来与大家合宿确实是对了。

"勃拉姆的也有，杏里的也有，这是吉米妮的。不过最多的还是新次郎的照片，看，这是我照的。"

"确实照了不少呀！丽塔也照一张吧，照一张只有丽塔跟我的照片。"

"因为失败丽塔失去了最重要的人……"

战斗结束后丽塔不知去向。虽然确实像昴说的那样丽塔属于不首规则限制的类型，但我总是觉得这次丽塔不辞而别决不会那么简单。剧院所有的人都在担心丽塔，在嘱咐我外出寻找的同时桑尼说"温柔有时也会起到反作用，尤其是对不习惯温柔的人来说。新次郎，只有你才能冲破丽塔心灵上的障壁。"

自由行动（20:00—20:55）

"丽塔！丽塔！你这是怎么了？"跟随着丽塔的"备用粮"我终于在仓库找到了她。独自躺在墙角的丽塔目光恍惚，周围散落着之前拍下的照片。

"丽塔又失败了……大家都会被牵连……就像那时的爸爸……"丽塔断断续续的说"丽塔……喜欢大家……因此不能再……回去了。"

"丽塔很好……看，我有大家的照片……所以不会感到孤独……这样就能永远和大家在一起了……"丽塔看着四周散落的照片。

"不要再说这种话了！什么'不在了会更好'——没来剧院你知道大家有多担心你！"

"新、新次郎……"

"无论你是否失败，我们都是一样喜欢你的，喜欢那个充满活力又有些任性的丽塔。来吧，让我们一起回剧院吧，那里还有很多朋友等着你、为你担心。以后我们大家生活在一起，照好多好多的相片，这样丽塔就不会再孤单了。"

自由行动（16:00—16:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昴	拉	勃	杏
舞台里：吉米妮									
新次郎からも言ってやって	4本だと								
	5本ならどうだ								
	6本ならっ								
	7本っ								
	100本っ	1U		1U					
ドリンクバー：勃拉姆									
どうする、タイガー	写真を取る			1U				1U	
卖店：杏里									
杏里と话す				1U					1U
	写真を取る			1U					1U
カフェレストラン：丽塔、昴									
ごほうびだ	中ORLV3			1U					
新次郎のアパート：丽塔	强制								
ST—LIPS	成功			1U					
セントラルパーク：吉米妮、丽塔									
LIPS—1	成功								
LIPS—2	成功								
LIPS—3	成功	1U		1U					
セントラルパーク：戴娜									
どけ、杀されたいのか	最大ORLV5				3U				
五番街：拉切特、丽塔									
お前…敌か！？味方か！？	あやまろう			1U			1U		
ROMANDO：加山									
加山と话す	照相			1U					
昴の部屋：丽塔、昴	照相			1U					
法律事务所：丽塔、赛希塔									
嘴：あたしのルールだけど	仆もかせいします		1U						
嘴：	照相	1U		1U					
ジェミニのアパート：吉米妮	照相								
临海公园：丽塔									
写真撮ってよ	腕をあげたとき			1U					

自由行动（20:00—20:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昴	拉	勃	杏
乐屋：杏里									
それと、上も见ないよう	时间结束								1U
ドリンクバー：杏里									
大河さんに手伝ってもらう	勃ラムさんには言わないよ								1U
杏里を手伝う	成功							1U	
客席：杏里	自动								1U
入り口：杏里	强制								3U
セントラルパーク：吉米妮									
はあ、ロマンチック	好きな人いるの	2U							
カフェレストラン：勃拉姆									
当ててみて、タイガー	だれかとデートとか							1U	
ジェミニのアパート：吉米妮									
また、みんなと旅がしたい	ぼくも吉米妮と旅がしたい	1U							
华击团施设：拉切特									
助けて	女の子を逃す								
このナイフで杀して	背负い投げをする								
ふせなさい	ふせる						3U		
ハーレム：赛希塔									
あたしと一绪に行かない	それじゃ、行きますか								
教会：マザー									
ちゃんとやってるかい	いつも助けられています		1U						
法律事务所：赛希塔									
电话	ワインバーグ法律事务所		1U						
机の上	丽塔のこと好き		1U						
ジャズバー：赛希塔、昴									
仆に解析できない	昴さんがひいて		1U						
あたしと一绪に行かない	それじゃ、行きますか								
里路地里：ケンタウロス									
なんだったら一台用意	バウンサーなら								
AN：エンジンをかける	小ORLV2		1U						
ジャズバー：昴									
仆のジャズ	ただの、ピアノの音ですね					1U			
工场现场：昴									
丽塔を见つけたらどうする	一绪にごはんでも食べよう					1U			

CHAPTER 04

中央公园的哈姆雷特

前略

母亲，我来到纽约已经有一段时间了，基本上适应了这里的生活方式。星组的各位都对我很好，在这里每一天我都过的非常开心。虽然如此我一直都不敢忘记自己的、来的目的和努力的方向，我要像舅舅一样成为能够独当一面的男子汉！为此我每一天都不敢放松对自己的要求，即使是像清晨练习剑道这样的事情也从没忘记过。说到清晨的练习，在我常去的中央公园里总是能看到一位名叫戴娜的少女。虽然因为身体虚弱而离不开轮椅，但她每天都会来到公园的树林里喂附近的小鸟。戴娜确实是个心地善良的姑娘，在之前我遇到困难或拿不定主意的时候都是因为听了她的开导而找到了解决问题的办法。听戴娜说她平时很喜欢看书和读诗，尤其喜欢莎士比亚的名作《哈姆雷特》。对了，正好我们剧院马上就要上演由昂主演的《哈姆雷特》，到时候我就邀请她去看首演，感谢她这段时间对我的帮助。

最近戴娜虽然也去公园，但经常是一脸的忧郁。听她说是因为自己的病情，但具体得的什么病戴娜也不清楚。休息的时候我把戴娜的事说给大家听，希望能想出个办法让戴娜心情好一些，这时桑尼走了过来。

“戴娜是我一个朋友的女儿，因为生病拜托我在纽约为她治疗。我也感觉最近戴娜有些反常，也许是感到孤独的原因吧……新次郎，既然你跟那孩子认识，平时就到我家来找她吧，我想戴娜一定会非常高兴的。”

因为戴娜习惯了清静的环境再加上最近身体不好，因此就让昂和丽塔与我一同去看望她。果然正如桑尼所说，看到有朋友来看望自己戴娜的脸上又洋溢出了笑容，当听说昂将扮演哈姆雷特登台时总是很沉静的戴娜甚至显得有些兴奋——直到她听说里格丽塔打算将抓到的小鸟烤着吃……

“新次郎！戴娜的身体本来就虚弱受不了打击，你还……”

这顿骂我认，确实不应该带丽塔这样精力旺盛的孩子去看望戴娜。

“其实经医生诊断，戴娜这孩子也就只能活1年左右了。她也经接受了这个命运，无意义地度过残留下来的最后时光。原本我是想只要能重新树立活下去的信心，她的病情总会有所好转，因此我才把她介绍给你……”

“明白了！大河新次郎一定不辜负期望，会尽最大努力让戴娜树立活下去的信心！”

“戴娜还真是喜欢这些小鸟呀！”再次去看望戴娜时我们来到庭院。

“啊，戴娜，快看，那只小鸟好像受了伤飞不起来。”说着我把小家伙捧到戴娜面前“好像是因为翅膀受伤的缘故，怎么办？”

“我以前是学医的，这种程度的治疗应该还是……”

“怎么了，是伤的太重了吗？”

“这孩子已经没有希望了……我能够看到它生命的光芒正在逐渐消失，即使我把它的伤治好结局也一定是相同的。这就是它的命运，预期让它接受毫无希望的治疗增添额外的痛苦，还不如接受现实就这样让它平静的死去，我想这样才是最仁慈的做法……”

“……”

“生命的光芒？”吉米妮对类似的词汇比较陌生。

“我想就是所谓命运什么的东西吧”其实我也不是太懂。

“没错，其实戴娜即将成为你们中的一员。”桑尼突然出现“戴娜能够看到命运、预知未来，全因为她拥有相当高的灵力。但这些灵力过于强大，以至于戴娜已经开始无法控制了——不明原因的体弱就是最终的结果。”

“虽然拥有过人的灵力，但如果当事人的意志薄弱的话是无法自己控制的。这种情况是非常危险的。现在戴娜缺少的正是……”

“活下去的信心——也就是希望！？”

“没错！对于等待死亡降临的人来说是没有希望可言的。”桑尼难得严肃一回“新次郎，可以拜托你帮助戴娜重拾对生活的希望吗？”

“大河新次郎向您保证，一定不会辜负您的期望！”

这时传来了舞台上哈姆雷特那经典的台词：

——是生存

——还是死亡

这是一个值得思考的问题……

自由行动（10:00–10:55）

参观完纽约后我带着略显疲惫的戴娜来到了剧院顶层的沙龙。

“之前那只小鸟已经基本上康复了。”我试图寻找些话题。

“小鸟？难道是……”

“对，就是那天在院子里发现的那只翅膀受伤的小鸟。经过我们大家的努力，它恢复的相当好。”

“你、你怎么能做出这么残忍的事情！？”没想到适得其反“我当时不是已经过了那只小鸟是救不活的，它生命的光辉正在逐渐消失。然而即便如此你还是要治疗它——为这可怜的孩子增添更多的痛苦……”

“戴娜，确实如你所说我所做的有可能是一件残酷的事，但我想说的是无论是谁、无论何种生物，都有想活下去的本能。为了能够在这个世界中继续生存下去，即使再痛苦、再艰难也会去努力。”

“……”

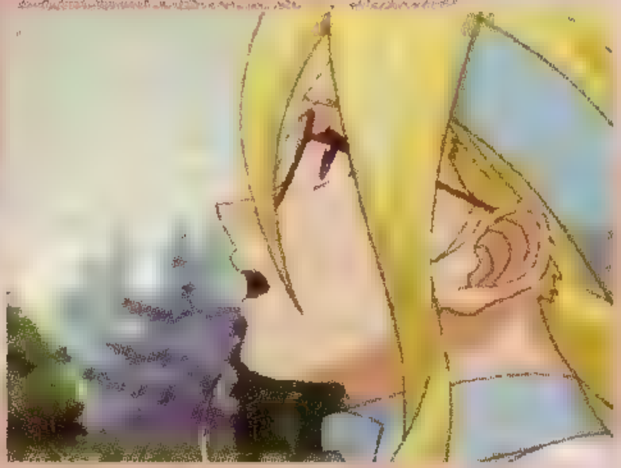
自由行动（20:15–20:55）

最近纽约频发不明原因的飞禽袭击路人事件，当地警方虽然试图通过各种方式解决，但袭击事件的数量不仅没有减少反而呈现出愈演愈烈的趋势。最后纽约市长下令准备动用所有警察集中消灭城市中的飞禽。

为了能够说得戴娜利用自己的力量解救即将面临灭顶之灾的鸟儿们，我再一次来到她的住处。

“啊！”院子里，戴娜正受到奇怪虫子的袭击！

正当我准备冲上去的时候那只曾被戴娜放弃的小鸟飞了过去赶走了那些烦人的虫子。



“是那个孩子？”戴娜显得有些吃惊“之前被我抛弃的小鸟……原本也应该抛弃我的……”

蓝色的小鸟飞了起来
带着戴娜的梦想与希望在天空中飞翔
看到曾被自己定下死刑的小鸟
如今却自由的展翅翱翔
戴娜原本即将熄灭的希望之火
在这一瞬间如同新生般重又燃烧了起来

“我也想像这只小鸟一样，努力、幸福地活下去！”

自由行动（10:00–10:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昂	拉	勃	杏
セントラルパーク：戴娜									
大成功				3U					
海浜公园：戴娜									
照相	成功				3U				
ウォール街：戴娜、吉米妮									
そのためにがんばって	ほしいものって何なの	1U			1U				
乐屋：戴娜、昂									
一绪にくるかい	ここでまってます				1U				
ドリンクバー：勃拉姆、戴娜									
何か言ってください	ダイアナさんは十分かわいい				1U				
	だったら、ぼくを							1U	
卖店：杏里									
大河さんがえらんで	ハムレットのパンフ				1U				
カフェレストラン：吉米妮、戴娜									
初恋の味って	にがい	1U			1U				
王の店：戴娜、拉切特									
でも、ねぇ、大河さん	何事にもチャレンジですよ				1U				
图书馆：赛希塔、戴娜									
だから绝对胜ちたい	ダイアナさんの出番		1U		1U				
ジャズバー：戴娜、昂									
私にあう曲	静かに落ち着く曲				1U				
	爱を語る曲				2U				
ドリンクバー：勃拉姆、戴娜	写真を渡す							1U	
剧场	参观结束后				3U				

自由行动（20:15–20:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昂	拉	勃	杏
マギーの店：赛希塔									
これが格別	今度作ってあげます		1U						
图书馆：拉切特									
一人で歩ける	いいから、つかまって						3U		
二周目以后：LIPS	成功						3U		
吉米妮の部屋：吉米妮									
ちわーす、买いに	へい、らっしゃい	1U							
里路地里：昂									
大河も见上げるといい	大 ORLV4					1U			
五番街：吉米妮	强制								
……	吉米妮を放して	1U							
	力ずくでも返して	1U							
チャイナタウン：丽塔									
どーしよ	正々堂々、戦え			1U					
海岸公园	LIPS：成功			1U					
ウォール街：昂									
大河はどう考える	金を使って何かを作ってた					1U			
カフェレストラン：勃拉姆									
行くわよ、タイガー	ええ、いきましょう							1U	
高级アパート：杏里									
衣服2回	杏里くんなら、やれる								1U
嘴	人气者だね								1U

CHAPTER 05

忧郁的天才

"原来如此……看来问题确实出在昴身上。"

正如桑尼所说，最近一段时间昴的言行确实有些奇怪。最开始是和丽塔抢同一张报纸，之后又在舞台排练的时候和赛希塔发生了冲突，最后更演变为昴拒绝参加以后的排练。

"总感觉昴回到了那个时候……"拉切特若有所思的说"想必你也听说了，早先我曾担任秘密实验部队欧洲星组的队长——当时成立欧洲星组的目的就是为了验证利用灵力守护城市的可行性，换句话说其实就是现在华击团的前身——除了目前帝国华击团织姬和雷尼外，昴也是成员之一同时更是我最信赖的部下。无论多么苦难的任务昴都能出色地完成，在我看来'天才'这个词就是用来形容她的。那个时候的昴虽然脸上一直都带着微笑但却从没有过发子内心的笑容，也没有人知道她在想什么——即便是我这个队长。如果要形容她的话'孤高的天才'最为恰当……但是纵然是像昴这样的天才也会有苦恼、迷茫的时候。在我看来昴苦恼、迷茫的原因正是因为新次郎你的出现。"

"我？"

"没错，在昴的眼里大河更接近于'未知生物'。其实在担任见习队长的这5个月里你的很多做法、判断与昴存在不同甚至是相矛盾的。然而即便如此实际证明你的某些在昴看来荒唐、可笑的做法却是最有效的，这一点对于拥有绝对自信的她来说是个不小的震动。"

"……"

"现在昴的内心矛盾与我当时刚到帝国华击团时是一样的。那个时候的我同样是充满了自信，不认为自己需要什么'同伴'甚至是否定其存在。"

"但是现在却是非常信赖同伴的呀？"

"正是在帝国华击团的那段时间改变了我，首先就是知道了什么叫做失败。当时的我高傲得甚至可以用目中无人来形容，但即便如此在我遭受惨败的时候是她们向我伸出了援手……另外一个原因也是最关键的原因就是我也想改变自己。"

"改变自己？"

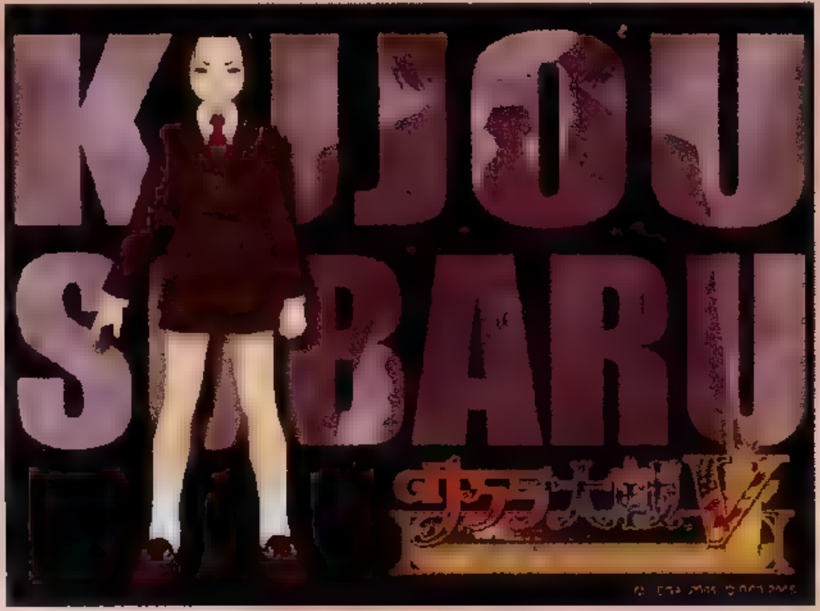
"与花组相遇、与大神一郎相遇以及懂得了'同伴'的真正含义后，我看到了与以往完全不同的、真正的自我，随后所要面对的便是'改变自己还是保持原状'……而现在，同样的问题也正困扰着昴。"

"……"

正在这时，因为昴的原因大家在化妆室又吵了起来。同之前一样，昴坚持认为自己的表演部分无懈可击，参加今后的排练没有意义。

"我负责的部分是完美的，只要其他人不出错就可以了。"

为了不再让昴与其他星组成员的矛盾加深，我接受了赛希塔的提议与昴约定傍晚在中华街旁边的建筑工地决斗。



自由行动（14:15—14:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昴	拉	勃	杏
舞台里：吉米妮									
そう思うでしょ	うん、そうかもね	1U							
ドリンクバー：勃拉姆									
どうするつもり	やりたいだけやらせます							1U	
卖店：杏里									
背筋を伸ばして	中ORLV3								2U
カフェレストラン：赛希塔、丽塔、昴									
聞かれてたまるか	丽塔の口をふさぐ		2U	1U					
ジャズバー：拉切特									
大河くんこそ、どうしてここに	昴さんが来てる						1U		
	ラチェットさん						1U		
工事现场：戴娜	强制								
クツ	クツをはかせる				1U				
木箱	木箱をかぶせる				2U				
リカの家：拉切特									
どうしたの、そんなかっこうで	ラチェットさんの身代わり						1U		
露天风吕：吉米妮									
バケツをひっくり返して	体をふかないと	1U							

自由行动（18:15—19:00）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昴	拉	勃	杏
ジェミニのアパート：吉米妮									
教えてください	决斗に负ければ	1U							
戴娜の部屋：戴娜	自动				3U				
リカの家：丽塔									
头だって黒い	カツラを取れば			1U					
カフェレストラン：丽塔									
レディじゃないぞ	胜负なら			2U					
五番街：拉切特	AN－LIPS								
买って差し上げても	中ORLV3						1U		
ドリンクバー：勃拉姆									
练习してみましょう	普通							1U	
客席：赛希塔									
あたしたちのゴタゴタに	これ、耻ずかしいんですかね	2U							
露天风吕：戴娜									
身も心も	体が胜手に								
ST－LIPS	贵方はどちらを				3U				

"如果你输了，就要为之前所说过的那些话道歉"赛希塔说"而且还要告诉我们你究竟是男还是女！"我差一点从脚手架掉下去……

"……如果是我赢了呢？"

"就让新次郎替昴上台表演！"忽然感到一种不祥的预感。

"你们想破坏这次演出，让剧院评价下降吗！？……也好，我是无所谓。话先说在前面，我是不可能失败的，新次郎，你就等着丢人吧！"

自由行动（14:15—14:55）

拜丽塔的提议所赐，除了剧院的日常工作之外现在我还要参与舞台剧的演出。"当演员还真不是想象中那么简单呀！"这是我经过1个星期的排练后发自内心的感慨！不过最大的问题是因为要代替昴上台演出所以就必须要——没错，就必须要穿女装……勃拉姆和杏里两个人到是乐在其中，不仅跑到我的住所采用令人发指的手段强硬地让原海军少尉穿上了女装，而且还煞有介事地配上了一个名字——算了，就不要再提这种令人想要剖腹的事了……

正如剧本写的一样演出获得了空前的成功，而初次登台演出的我居然还出现了FANS！真不知道是应该哭还是应该笑……原本打算和大家出外庆祝的我被昴叫到了剧场顶层。

"这座城市的夜晚实在是太亮了——你不这么认为吗——就连明亮的星星都很难再看到了……"昴说的话让我一头雾水"但星星就是星星，即使是看不见我们也知道它就在夜空中，用自己的方法指引着我们——就像北极星。"

"……"

"这次的演出我看了，虽然不想夸奖你但我承认确实是受到了震动。"这一句我听懂了"你的做法你的言行以及你初次演出的成功让我感到不可思议。"

"演出成功还要感谢大家的协助嘛。"我当然要客气客气了。

"确实，只靠大河你一个人的话这一切都是无法实现的……虽然看不见但能够感受到你所拥有的正是这里其他人所不具备的。"

自由行动（18:15—19:00）

为了调查接连出现的女性失踪事件我们奉命来到了举办"Princess Summit"活动的会场——停靠在纽约湾的豪华客轮。在这里我们看到为数众多的女性雕像，相信这些就是拉切特所说的"被石化了的失踪者"。在大厅的一角，我们找到了即将完全石化的勃拉姆和杏里，并通过我和昴的灵力让两人摆脱了永远成为艺术品的命运。

为了解救在战斗中被石化的同伴，我和昴一直追赶东日流火到船桥。因为吸收了其他三人的灵力东日流火的实力已经远远不是我俩能够战胜的了。为了打倒BOSS解救同伴，昴决定以自己做饵诱使东日流火露出破绽。

"在大河体内燃烧着的灵魂，绝不是邪恶的火焰能够战胜的。面多强敌，这纯洁的灵魂以及坚强的意志才是决定胜利的关键！"

CHAPTER 06

两个吉米妮

许久都没有露面的神秘少女武士终于在第6话出现了，当然代价是我又要被卷入一场抢劫之中。

"受死吧，恶人！"与之前不同，这次少女打算使用刀刃。

"够了！做的有些过头了！"虽然劫匪的行径让人生气但还罪不至死。

"打算妨碍我！？那你也是杀死我师傅的仇人了！"

"师傅？仇人？"

"少说废话！"话音未落少女的刀已经来到眼前。

"好有气势的刀法，能否自报一下流派？"幸好我反应机敏，拣起路边的铁棒将刀磕开。

"米涅夫流……这剑法是恩师米涅夫教授的！两年前在德克萨司，师傅他被你们……不要告诉我你已经忘记了！"

"等等！你一定是认错人了，我才刚刚来到美国！"希望她是个讲理的人。

"谁会相信你的鬼话！什么梦想、什么希望，在这里有的只是恶人！我不会再相信任何人了！"看来已经不是什么讲不讲理的问题了。

经过几轮的攻守，少女发现自己的实力并不在我之上

"你到底是什么人？居然能够挡住我的剑！"

"大河新次郎！"

"大河……原来是……"

"你又是什么人《为什么要做这种事情？"

"这座城市里有太多恶人了，作为米涅夫流的继承者，守护正义是我的使命。而且通过这种方式很有可能会获得那些杀害了我师傅的人的线索……又有捣乱的人来了。大河新次郎，这次就放过你但不要再在我面前出现！"警察永远在最不需要的时候出现。

"原来是这样……"第二天桑尼听了我的报告"不过新次郎，你还真是喜欢卷入各种事件中呀。"

"……"也就是因为他是我的上司……

"对了大河，你听说过'五轮战士'嘛？"桑尼拿出一张照片"这个印记你有没有印象？"

"好象在哪里见到过……"

"这个印记被称做'五轮字'在花组全员的身体上都发现了同样的印记。"

"所谓'五轮战士'就是指受到'五轮字'引导的战士。"王先生解释到"'五轮战士'的使命就是将显身于世的魔王封印。'五轮战士'原本有五个人，但现在我们只找到四个。"

"我们初步怀疑的对象就是那位神秘少女武士"桑尼看着我说。

"要让我去……确认？"

自由行动（20:15—20:55）

不知道大家还记不记得，原本应该是女主角的吉米妮目前为止还只是在剧院扫地……最近原本精力十足的她忽然变的有些消沉，我想她一定是认识到了问题的严重性。为了让她心情好一些，我们大家决定一起去吉米妮家看望她。看到我们的到来吉米妮非常高兴，不仅亲自做牛排请我们吃在最后终于说出了令她烦恼的事情。

"其实，最近在纽约制造事端的神秘剑士正是我的姐姐——吉米利。姐姐为了替师傅报仇所以……我的师傅米涅夫是个很好的人，他把我当亲生女儿一样看待。但这么善良的师傅最后还是被人杀死了……遵循师傅的遗言，我来到了纽约。原本同姐姐一样一心想着报仇，但与大家生活在一起后我开始觉得当年师傅让我来到纽约也许并不是为了让我替他报仇……"

自由行动（20:15—20:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昂	拉	勃	杏
チャイナタウン：戴娜									
眼睛2回									
大河さん	微笑みかける				1U				
嘴2回									
手2回：AN	大ORLV4				1U				
工事现场：丽塔									
パタンキューだぞ	ぼくも一緒に			2U					
教会：赛希塔									
干杯の音头	ハーレムの胜诉に干杯		1U						
路地里：昂									
大河は、うまくいくと	心配ですね、ぼくがなんとか					1U			
	うまくいきます，时间结束					1D			
カフエレストラン：勃拉姆									
泪なんて…柄じゃないのに	ぼくなら、ほって								
	泣いたっていいじゃないですか							2U	
图书馆：拉切特(二周目以后LIPS出现变化)									
1周目									
ちっとも气づかない	中ORLV3								
二周目以后									
私のわかることて	あなたの气持ちが						2U		
シアター：假面の剑士	强制								
囲まれたか	假面の剑士をかくまう	1U							
ドリンクバー：勃拉姆									
あたしが最期の	そうだったら							1U	
ミッドタウン：昂									
どうする、付き合ってくれるかい	わ、わかりました								
セントラルパーク：赛希塔									
裁判の练习	练习热心ですね		1U			1U			
五番街：昂									
仆の彼女に何をする	私のためにあらそわないで					2U			
	助けてダーリン					1U			
ROMANDO：加山									
ダイアナのアパート：戴娜									
末永くお幸せに	まかせて下さい								
	ぼくはダイアナさんの				1U	1U			
工事现场：昂									
俺がイヤになったかい	なるわけないでしょう					1U			
ジャズバー：丽塔						2U			
照相	成功			1U					

自由行动（10:00—10:55）

在一次偶然的机会下我发现吉米妮就是最后一位五轮战士，而她自然就顺理成章地成为了星组的一员。另外，又从桑尼那里得到了令我意想不到的消息——吉米妮有双重人格，吉米妮其实就是吉米利。

"之前吉米妮的师傅米涅夫大师曾把她推荐给我，但在测验的时候发现吉米妮的灵力虽然很高但十分不稳定，现在看来吉米利的存在应该就是原因了。"

"可她为什么会说吉米利是自己的姐姐呢？"

"在我看来应该是为了使自己接受这一事实而从潜意识中制造出了'姐姐'这一假象。"拉切特补充到"原本我们也曾经尝试过与吉米利接触，但结果是灵力失控导致吉米利更加执着于为师傅报仇……但是像这种心中只有仇恨与憎恶的人是无法成为星组的成员的。"

"可吉米妮是五轮战士这一点是不争的，之后我们怎么办？"

"确实很棘手，星组需要吉米妮，但吉米利的存在是最大的障碍。如果实在没有办法我们就只能选择强制精神治疗了。"

"所谓强制精神治疗就是利用电击以及催眠疗法将吉米利这一人格强制排除。但我不想再看到有人踏上雷尼的老路……"拉切特闭上了眼睛。

"明白了，我一定会想办法说服吉米利接受自己是吉米妮另一人格的事实的！"

果然如同桑尼所说，现在吉米利心中想着的只有为师傅报仇这一件事。

"为了替师傅报仇，我才来到了这里，如果像你所说的那样我还怎么有脸去见辛苦养育我的师傅！对于我来说，剑就是全部，报仇就是我唯一要做的事情！"

"因为吉米妮的原因我一直不想为难你，但是如果你再这样坚持的话……"吉米利拔出了刀。

"……"

"为什么不拔刀！你这样也配叫武士吗！"

"武士绝不是你所说的那样！作为武士灵魂的刀不是用来杀人的！"

"剑是凶器，剑术是杀人的技量，无论用什么言辞来掩饰这都是不争的事实！"（我承认翻译这句话的时候参考了某漫画……）

"米涅夫传授给你刀法不是用来杀人的！它应该是用来磨练你的意志、锻炼你的精神的！冤冤相报何时了？我相信你的师傅绝不想看到因为替他报仇而葬送了你一生的幸福。"

"姐姐，你心中的师傅是在笑吗？"

这是原本被吉米利封印在心中的吉米妮的声音！

"师傅在我心中是一直笑着的。"吉米妮继续说"因为他从来不会带着憎恶的心情挥剑。能够遇到姐姐我真的十分高兴，抛开复仇的吧，只有这样姐姐才能获得真正的幸福，而这其实才是师傅所期望的。只有幸福、自由地生活下去才是对师傅最好的报答！"

"……谢谢你，吉米妮。我看到师傅他笑了……"

自由行动（10:00—10:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昂	拉	勃	杏
五番街：拉切特	ラチェットさんの、谁へのプレ								
赤ちゃん用のアクセサリー	戴娜同行イベント						1U		
ビレッジ：戴娜									
この地区なら	だったら、お手傳い					1U			
カフエレストラン：赛希塔				1U					
ダイアナのアパート：戴娜	之前帮她找材料				3U				
	之前帮她找材料				3U				
カフエレストラン：勃拉姆									
ちょっと勉强	いまのまま、これ以上							3U	
大河のアパート：杏里									
女の子のもてなそう	まあ、そんなにはね								3U
ジャズバー：昂									
サックス	成功					3U			
浜边公园：丽塔									
海の向こうに	丽塔の生まれた国			1U					
ドリンクバー：勃拉姆									
LIPS	保持成功状态到时间结束								
LIPS	小ORLV2								
お汤は	愛情をこめて注ぐ							3U	
卖店：杏里									
私のおすすめ	一番人气は杏里								1U
支配人室：拉切特									
これはさに一の日记	读んじゃダメですよ						2U		
客席：赛希塔、丽塔									
客席の扫除	三人でやっちゃいますか		1U	1U					
屋外サロン：戴娜、昂									
でも	话しかける								
わたし、どうしたら	うけいれるべき				2U				
	ぼくもダイアナさんのことが				2U	1D			
露天风呂：吉米妮									
どうしようか	之前拿到大浴巾	1U							
	自动	1U							
見ちゃダメだからね	时间结束								

CHAPTER 07

长大了的羔羊

“桑尼先生，这次作战我不会让任何队员牺牲，一定会全员活着完成这次任务！”最后，我带领全体星组成员来到纽约华击团司令·桑尼的面前“无论身处何种困境我们都不会放弃生存下去的勇气与希望！”

“我只问你们一句：能不能取胜？”

“能！我们一定会打倒信长，让纽约重新恢复和平！”

“好，我相信你们！我最后要说的是大河，现在正式任命你为纽约华击团·星组队长，我确信只有像你这样永不放弃希望的人才能将星组全员平安地带回来！那么大河新次郎队长，请你下达出击命令吧。”

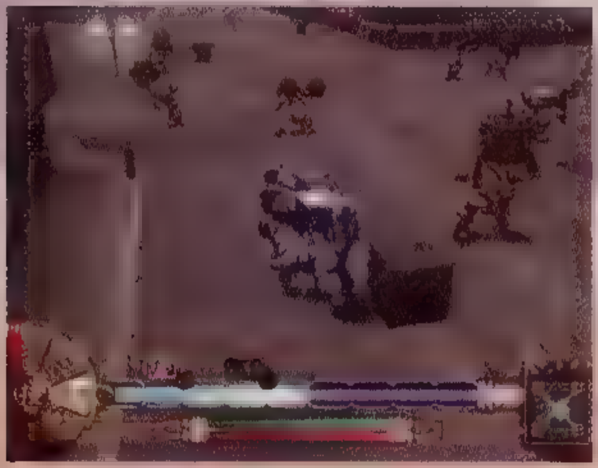
“纽约华击团·星组，出击！”

战斗提示

虽然“樱战系列”的战斗一直都弱的可以，但毕竟本作的战斗部分有一些变化，尤其到最后两话，如果不注意很可能损失队员甚至战斗失败。为了能够尽快看到结局动画、进入二周目，建议大家还是看看下面所写的吧。

剧院守护战（地上战）

目的：守护剧院，摧毁分别位于楼顶的4个召唤门



最初主要是先消灭眼前拿着爆弹的恶念机，与它们接触会爆炸（固定伤害150HP）因此最有效的方法就是利用四周的木箱诱爆敌人。建议我方分为3组，善于远程攻击的两人守在剧院护墙前，其余成员分成两组，分别从两旁交替前进。作为目标的召唤门HP不高，5连击足够了。

自由行动（13:00—13:55）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昂	拉	勃	杏
支配人室：拉切特									
肩をたたいてくれない	大成功						2U		
	成功						1U		
	普通						1U		
图书馆：戴娜									
それより、本	乙女の恋占い				2U				
リカの家：丽塔									
しんじろー、あげようか	ははは、やられたよ			2U					
	それてチョコは			1U					
カフェレストラン：勃拉姆	会话								
昂の部屋：昂									
笑颜でかえしてみろ	中ORLV3					1D			
	小ORLV2，最小ORLV1	1U				1U			
ダイアナのアパート：戴娜									
气の引くことを	车が来るまでまとうよ	1U							
	起きてくれ、吉米妮	1U			1U				
五番街：吉米妮									
この服、ボクに似合う	时间结束	3U							
	吉米妮ならなんでも								
	かわいいよ	1U							
ドリンクバ ：勃拉姆									
看店	成功（用棒子对付强盗）							3U	
卖店：杏里									
大河さん、お愿い	成功								1U
乐屋里：赛希塔									
恶いけど、缔めなおして	中ORLV3		1U						
ジェミニのアパート、吉米妮									
ラリーを说得	物で气を引くとか	1U							
ジャズバー 昂									
たしか、ヤマ	ヤマトナデシコ					1U			

自由行动（无时间限制）

LIPS	选择	吉	赛	丽	戴	昂	拉	勃	杏
ジャズバー：昂									
伤口が开くからな	ありがとうございました					3U			
教会：赛希塔									
あんた、何でここに	はい、泪を拭いてください		3U						
セントラルパーク：戴娜									
多くの人の力に	ぼくも协力します				3U				
卖店 杏里									
悲しまなくてもいいだろうに	杏里くんと一绪ならいいよ								3U
ドリンクバー：勃拉姆									
伤、见せてお愿い	どうぞ							3U	
客席：拉切特									
……	ぼくじゃ力になりませんか						3U		
图书馆：戴娜									
信长を许せそうにありません	焼け残った本を探す				3U				
吉米妮の部屋：吉米妮									
こんなになっちゃったよ	时间结束	3U							
マギーの店：丽塔									
おいしーな	いいことしたね			3U					
ウォール街：赛希塔									
命がけで弁护してやる	负けられませんね		3U						
临海公园：吉米妮									
一绪にさがして	わかった手伝うよ	3U							
リカの家：丽塔									
……	止める			3U					
五番街：昂									
殴られる新次郎	时间结束					3U			

最终话

樱色的摩天大楼

战斗提示

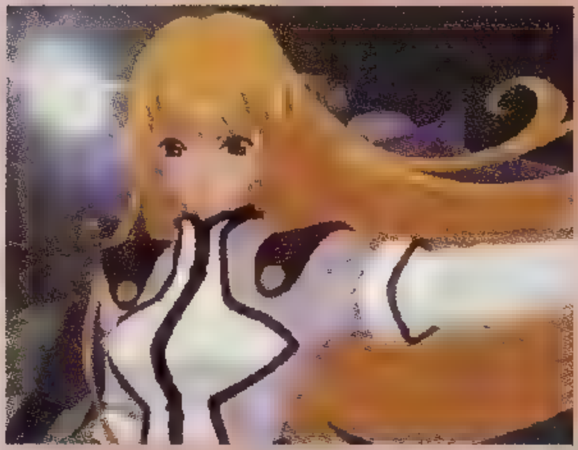
主舰守卫战（地上&空中战）

目的：5回合内死守甲板的排气口以及两侧的引擎

最理想的部署还是分成3队。每回合敌人增援的数目比较多因此最有效的攻击手段是同伴间的连携攻击，因此在战斗指令方面“气合>回复>普通攻击>必杀攻击”，而攻击目标方面浮游机雷是首要目标（3炮基本搞定，戴娜要4炮）。另外，1个引擎被毁不会导致失败，但会导致战斗时间延长。

与信长之战（空中战）

目的：击破TENKAFUBU（天下布武）



BOSS分为上中下3部分，只有将总共6个角全部击毁才能对本体造成最大伤害。第一回合先在中层破坏所有的手，之后会来到下层，这时的首要目标则是那条“长尾巴”。BOSS最有威胁的攻击是在中层，会先放出多个能量球之后在下一回合爆炸（攻击力与能量球的数量成正比），因此在最后集中攻击本体的时候要注意（3炮搞定）。比较保险的分队方式是让能够回复复数同伴HP的戴娜和新次郎各带一半人马。

最终战（地上战）

目的：击败第六天·信长

BOSS的防御力、HP都很高，而且还喜欢到处乱跑，因此基本上只能以必杀攻击为进攻手段，其余的行动力主要用来气合、回复HP和防御。BOSS的攻击基本上都是全员，因此建议集体行动让戴娜负责回复。陨石会在出现预兆后的第2个回合坠落，虽然能够击穿地面但即使击中我方也只是造成伤害，不过因为场地在缩小因此还是尽快结束战斗的好。

“你曾经问过我究竟是为了什么而战，现在我可以告诉你，是为了创造一个没有纷争与战乱的和平世界！也许所获得的和平会很短暂，但即便如此也比令人入水火的战乱强上千百倍！而且而且我也坚信，不仅是我们还会有更多的人为了守护这可贵的和平而努力、奋斗！”

“不可思议呀，我居然觉得你所说的可以相信……新次郎，我一直都在考虑，为什么我会来到这里？人又究竟是从何处来最后要到哪里去呢？”

“在我看来是为了与生命中重要的同伴们一起生活，不带任何憎恶与烦恼，快乐幸福地为了充满希望的未来而活。”

“原来如此，土积成岳，水积成川……”

“正是因为有大家的努力我们才能够走到今天，而为了明天我们也将成为后人的开拓者！”

“开拓者……说的好。以前我也像你一样，但为了实现自己的梦想太多的人为此而付出了代价……今后我会在远方看着你们实现自己的梦想。”

完

攻略特工队

文 电童

OZ——Over Zenith

本作由Konami麾下《幻想水浒传》《恶魔城》两大王牌制作小组合力打造，品质自然不用置疑，尤其是BGM以及菜单画面的音乐更可称为天籁。虽说游戏从某种程度来说借鉴了《无双》系列的成功之处，这一点不可否认，不过相比其他盲目跟风的作品，本作还是有很多原创要素的，打球连击、无限复活等等这些都是以往的游戏所没有的。再加上《幻想水浒传》《恶魔城》中角色形象的客串都为游戏加入了全新的血液。

OZ

PS2 DVD-ROM	KONAMI	2005年6月30日发售	ACT
	游戏人数 1人	记忆容量158KB	6980日元

游戏系统

基本操作

左摇杆	角色移动
右摇杆	视角改变
十字键	角色移动
□	攻击
△	必杀技
×	跳跃
○	召集同伴
L1	防御／调整视角
L2	切换同伴／合体必杀技
R1	锁定敌人
R2	切换锁定目标
SELECT	打开／关闭地图
START	菜单

其他动作

水平击飞	锁定敌人并按面向方向＋□
垂直击飞	锁定敌人并按面向的反方向＋□
变身	连续按×
冲刺／回避	R1＋左摇杆＋×
完美防御	敌人击中我方的瞬间按L1键

武器属性

游戏到达可以购买道具时，选择アイテム，其中有一些是专为武器增加属性的道具。装备之后使用必杀技时就会附带该属性。下面介绍各种属性攻击的效果：

火	使敌人着火（不断减少体力）一段时间
冰	使敌人冰冻（不能移动）一段时间
[illegible]	使敌人麻痹（动作缓慢）一段时间
光	给予倒下的敌人一次攻击

连携攻击——三位一体的攻击系统

本游戏最大的特点就要算是这个“连携攻击”系统了，在游戏中的所有战斗均是由三人组成我方战斗队伍，利用三人的能力连续对某敌人发起攻击的方式就叫做“连携攻击”。下面介绍如何使用“连携攻击”以及其效果：首先我方角色锁定攻击目标并作出攻击，当敌人受创至一定程度时就会进入眩晕状态，此时再次对其发动吹飞攻击的话就会将其打飞，接下来按下○键，我方角色就会自动对该敌人发动攻击。之后另外一名我方角色再次攻击该目标，最后会将敌人打回玩家所控制的角色附近。就这样好似打乒乓球一样打来打去……

在“连携攻击”期间，画面右方的テンション槽会不断增加，当画面上提示出现“LV1”字样时就证明现在可以发动等级1的必杀技攻击

了！所以“连携攻击”攻击的基本思想就是：攻击敌人至眩晕→吹飞攻击→我方角色继续攻击→增加テンション槽→发动必杀技。

而且游戏中还存在着一种叫做“チェインカウンター”的系统，该系统其实是“连携攻击”的一个拓展形态。玩家在进行“连携攻击”后，在规定时间内将敌人击飞并再次形成“连携攻击”，此时就会增加一个Chain数（画面左下方显示）。不过这个Chain点数可并不像其他游戏中的Hit数只能用来欣赏，在本作中Chain数直接关系到同伴攻击的威力。比如Chain数在2时，レオン的同伴攻击只是普通的攻击，而Chain数达到6以上时レオン就会发动华丽的多段同伴攻击！所以努力增加Chain数也是快速消灭敌人的最佳方法。

万物之源——エテリア

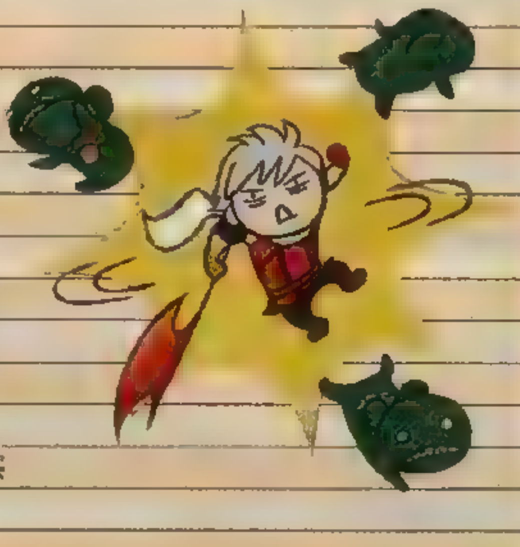
游戏中存在着一种叫做エテリア的自然能量，玩家可以通过打败敌人获得。而不同颜色的エテリア作用各不相同：黄色可以生成道具以及提升我方角色的能力等级、绿色可以恢复体力、红色可以增加テンション，另外还有一种“青之エテリア”，通过利用必杀技消灭敌人获得，用来增加OZ槽。当OZ槽全满之后，我方角色就会在该关的BOSS战进入装甲形态。

不死的战团——复活系统

本作GAME OVER的条件与其他游戏有些不同，在游戏中有包括玩家体力和两名同伴体力共计3条体力槽。只要其中一条体力槽还有剩余就不会GAME OVER，也就是说只要配合的够好，我方的战斗力就是无限的！不过当体力槽耗尽时要通过不断的连打×键来恢复体力，不能进行任何攻击，而且随着复活次数的增加恢复的最大体力会不断减少。如果同伴进入战斗不能状态，玩家可以控制主角站在其身边，这样就可以加快复活速度。

Inside OZ

隐藏道具获得方法



正义のマフラー	游戏中的所有选项，均选择第一项
フィールの普段着	一周目达成
眼镜	一周目达成后购买
サングラス	一周目达成后购买
猫耳	一周目达成后购买
ウサギの耳	一周目达成后购买
アフロのかつら	一周目达成后购买
英雄の衣装	一周目达成后购买
教师の衣装	一周目达成后购买
ベルモンドの衣装	一周目达成后购买
もえぎの高校制服	获得ジュジュ后购买
悪头高校制服	获得ジュジュ后购买
コロクの着ぐるみ	获得ガルム后购买
コゴロウの着ぐるみ	获得ガルム后购买
バーテンの衣装	获得ヴィティス后购买
ロビーの着ぐるみ	一周目达成后购买
鼓舞の腕轮	达成结局B
ニワトリのとさか	断章「カイン」内没有参与chain
金の首饰り	(hard)第一话、同获得“英知のかけら”的方法
超力の腕轮	(hard)第九话、消灭两只白色石怪（不能被墙壁的怪物消灭）
真银のかたびら	(hard)第十六话　同获得“英知のかけら”的方法

全“英知のかけら”获得方法

除了的十九和二十关之外所有的关卡都隐藏着叫做“英知のかけら”的道具，获取一定数量就会打开对应的隐藏要素。下面列出所有“英知のかけら”的获得方法。

No.1	1话	破坏中央的水井
No.2	2话	BOSS身后附近的草丛
No.3	3话	参见地图
No.4	4话	参见地图
No.5	5话	选择レオン路线，参见地图
No.6	6话	参见地图
No.7	7话	消灭途中的飞鱼获得
No.8	8话	开始后，身后获得
No.9	9话	参见地图
No.10	10话	发出毒气的植物中
No.11	11话	剩余三盏灯时消灭所有部队，在空中出现
No.12	12话	破坏第一次出现的滚石
No.13	13话	选择左面转移点，在墙壁附近有隐藏通道，参见地图
No.14	14话	进入左下方转移点的某个宝箱
No.15	15话	BOSS前场景，首先消灭飞行的敌人
No.16	16话	BOSS前一个场景空中悬浮的平台上
No.17	17话	战斗开始后附近的红色宝箱
No.18	18话	破坏第一个宝箱左面的尸体，参见地图
No.19	20话	完成20话
No.20	—	通过“第35小队かく战えり”模式

角色出现条件

アルミラ	完成第十一话
レオン	完成第十一话
ジュジュ	第六话打败ガルム并完成剧情模式
ガルム	第六话打败ジュジュ并完成剧情模式
ヴィティス	获取ジュジュ和ガルム并完成剧情模式
カイン	通过第二十话

结局达成条件

结局A	一周目所有关卡A评价以下
结局B	所有关卡B评价以下
结局C	一周目所有关卡B评价以上
结局D	二周目所有关卡B评价以上、第十二话后的所有BOSS战均以装甲形态战斗并全部使用必杀技消灭

其他模式出现条件

Hard难度	通关一次
EX模式	完成第六话
角色设定	3个“英知のかけら”
标题鉴赏	5个“英知のかけら”
动画鉴赏	7个“英知のかけら”
音乐欣赏	10个“英知のかけら”
第35小队かく战えり	15个“英知のかけら”
ドロシー大冒险	20个“英知のかけら”

Over Zenith

序

剧情

カイン与アルミラ和レオン正接受神的命令执行一项任务，突然发现エテリア竟然实体化并向众人发动进攻。作为OZ的成员，这些突如其来的敌人并没有浪费多少时间，很快就被三人消灭干净；不过正在这时アルミラ和レオン的レクス突然发生异变，アルミラ和レオン决定暂时放弃执行任务，不过カイン却执意继续。面对眼前的孩子，カイン愣呆了，不过为了完成神的命令，他仍然下了手……

Check point

此战完全没有难度，按照画面提示分别进行连续攻击，防御等普通动作，最后在第二个场景内使用OZ技结束战斗。

第一话「目覚め」

剧情

时过境迁，某村庄上空，アルミラ带领了一群飞行怪物向村庄冲来。FEEL（主角）吩咐妹妹先逃，自己决定去讨回公道。经过交谈得知对方是神手下最强的队伍OZ中的三人之一，是神要她执行这次的任务。这时本应随妹妹一起逃跑的小猫トト出现而且居然可以说话！经过融合使主角获得了战斗能力——レクス。

BOSS战

十分简单的一战，只要一直防御等待对方攻击连续三次，即可展开反击。推荐使用垂直击飞攻击，击飞后还可以马上空中跳跃继续攻击（超实用，此招练熟，一劳永逸），三四个回合即可胜利。

第二话「反逆の剑」

剧情

Feel得知逃向山里的村人会遇到埋伏，就立刻动身前往救助，アルミラ同时也决定加入。两人在山林深处遇到了ドロシー，不过却被飞行敌人捉走。Feel正要追去时敌方OZ成员レオン再次出现，双方随即展开战斗……

Check point

游戏开始后就会进入アルミラ的战斗教程，按照画面提示一步步进行并完成教程后，开始正式战斗，敌人都比较弱，遇到飞行的敌人如果不容易击中就可以锁定并命令同伴攻击。

BOSS战

本次BOSS需要两人夹击才可有效对其造成伤害，可先利用アルミラ发动攻击（R1+〇），自己趁机移动到BOSS身后，接下来就是击飞—>追打……很容易获胜。

第三话「圣域」

剧情

打败レオン后Feel得知テオロギア是众神的所在，ドロシー很可能被带到该处。随后アルミラ向Feel解释了レクス的由来。最后三人决定一同前往テオロギア。

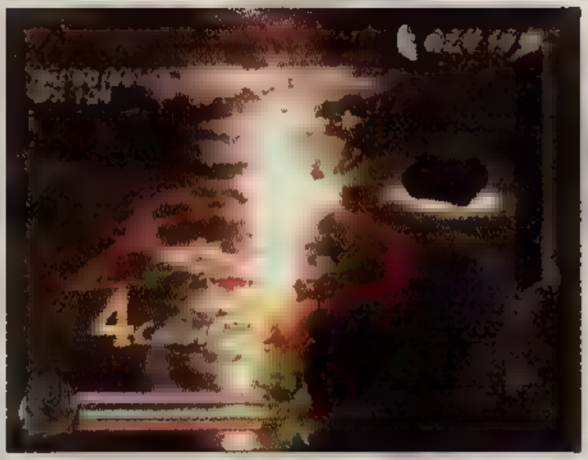
Check point

这里战斗仍然以绿色杂兵为主，玩家在此一定也有些心得，应该比较容易对付。第一次出现的大刀型敌人最好集中攻击，否则很难将其击飞。

BOSS战

首先三人对其发起群殴，不久它的武器就会被破坏，并且头部球撞物掉落，这时就可以利用此球增长我方的必杀技，并对其发动强力攻击，反复几次后对方会使用冲撞攻击，当其全身变成黄色时就要注意躲避了。

第四话「御使いの长」



剧情

众人已经十分接近圣城，附近一片荒凉，原来是テオロギア吸收了附近的エテリア所致，而且テーオロギア附近有一些由エテリア构成的结界，众人经过商量，决定选择突破。

Check point

本关主要目的是破坏所有关卡内的11个结界，而破坏结界惟一的方式就是利用必杀技，尽量利用附近的杂兵增加必杀技吧，途中有两种新的巨型敌人，都可以利用对付BOSS的方法——群起而攻之，或者利用附近的小兵积攒必杀技。

BOSS战

这次对战普通型态的ヴィティス，同时还有两只大刀型敌人，从不同方向对其展开进攻就是最有效的攻击手段。而且因为我方人数有所增加的关系，本次战斗比第二话还要简单许多。如果利用两只大刀型敌人增加必杀的话，则可以更快获得胜利。

第六话「新たなる顶点」

剧情

众人继续向神殿最高层前进，在顶层见到妹妹的Feel同时遇到了现任OZ的另外两名成员。之后妹妹再次被敌人带走，ジュジュ此时告知Feel其实他是由神制作出来的人，普通人是根本不可能使用レクス力量的。虽然如此，得到アルミラ和レオン鼓励的Feel仍然决定救出妹妹。

Check point

战斗开始后三个方向都会有敌人的影子出现，击破其中一个则打开相应的路线。其实选择三条路线只能决定最初的敌人种类，并不会影响之后的分支。如果想得到“英知のかけら”，就选择左面的路吧。

BOSS战

此次有两名BOSS，击破任意一个都会改变游戏今后的流程，在此战中没有被打败的BOSS之后会加入到我方的队伍。与两名BOSS作战时，ジュジュ的体力较少不过具有全方位防御的特性，所以可以主要攻击，战斗方式则仍然使用多方向的群殴策略。

第五话「忘れられた祈り」

剧情

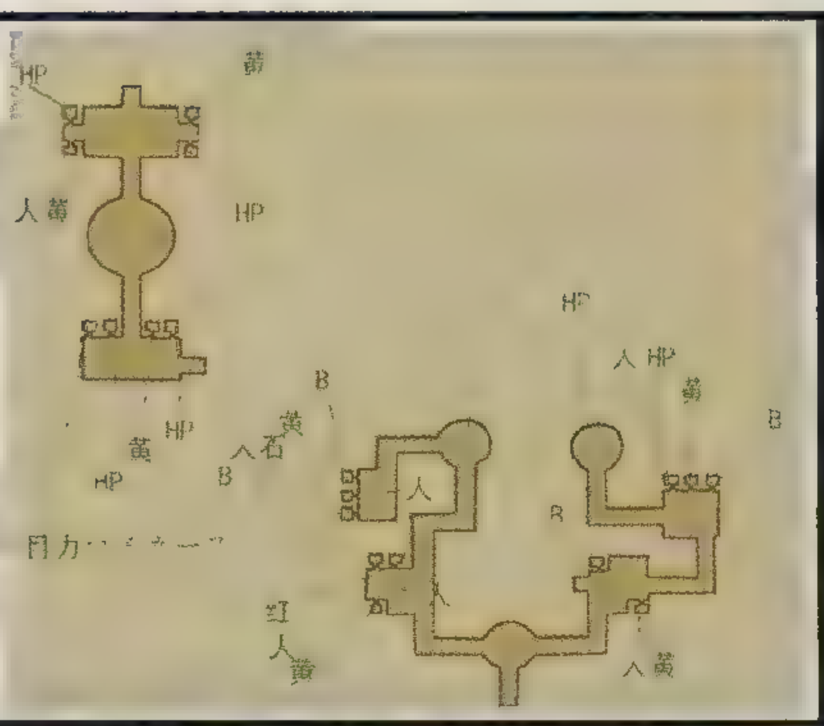
得知ヴィティス也是OZ一员后，Feel有点奇怪，OZ只有三人，アルミラ和レオン再加上カイン本已经组成三人的OZ，可是怎么又出来一个，アルミラ这才解释，其实他们因为15年前的任务失败，已经不再是OZ成员，现任OZ成员则是包括ヴィティス在内的另外三人。

Check point

本关会因为战斗前选择倾向アルミラ还是レオン而改变地图内道具的位置。这次的目的是要在神殿内解救被囚禁在这里的少年们。战斗开始后可以先向左面地图移动并解救那里的孩子，需要注意有的孩子被敌人带在身上……破坏附近的房间也可以救出里面的孩子，有几个房间内藏有炸弹，需要注意。在这里还会出现手持巨斧的敌人，攻击力颇强，群殴战术一样管用。

BOSS战

这个BOSS会不断追踪敌人并抓起投掷，要注意投掷出的敌人不能防御。玩家可以集体对BOSS手持的敌人发动攻击，成功的话就会中断BOSS的攻击，这时再寻找时机增加必杀技。BOSS在距离投掷敌人较远的情况还有可能使用冲撞攻击，要注意躲避。



红 红エテリア　エテリア　绿エテリア　炸弹　人 人质

第七话「テオロギア」

入左面的通道破坏那里的结界，这样会比较节省时间。

BOSS 战

此关 BOSS 战会因为前关 BOSS 战的结果而改变，如果之前击破的是ガルム，这里就会遇到ジユジユ，反之则遇到ガルム。因为进入了变身状态，所以会比以前有所增强。不过身边的杂兵给我使用必杀技提供了大好机会，惟一要注意的则是 BOSS 所使用的必杀技。

剧情

大家终于来到了テオロギア，在岩洞的深处再次遇到OZ成员，声称接受神的旨意，不能让众人再接近一步。

Check point

与第四话相似，本关也需要使用必杀技破坏场景内的所有结界，才能继续前进。这里的敌人都是移动的炸弹，当其身上被点燃后就要小心了。到达第二个场景后直接进

第八话「显现」

剧情

众人已经在岩洞中行走了多时，准备休息一下继续前进，不过却在洞内遇到了火焰战神，正如其名，它是神其中之一。遇到神的Feel也因受到影响而觉得不适，不过想到了ジユジユ所提起自己是神制作的玩具之时，顿时挥刀向神冲去……战斗结束后Feel因レクース突然破坏被ヴィティス打入深渊。

Check point

还是在熔岩洞中的战斗，这里还有一些会发射光线的敌人，注意脚下的红色光圈即可轻易躲避。战斗中期需要破坏场景中的石桥柱使大桥倒塌才能打开机关继续前进。

BOSS 战

虽然是战神，不过也并不是很强。要避免远距离作战，近身群殴一段时间后也要注意对方的尾巴攻击。一段时间后对方会放出几个杂兵，此时正是制作必杀技的大好时机。

断章「灭神战队 オズレンジャー」

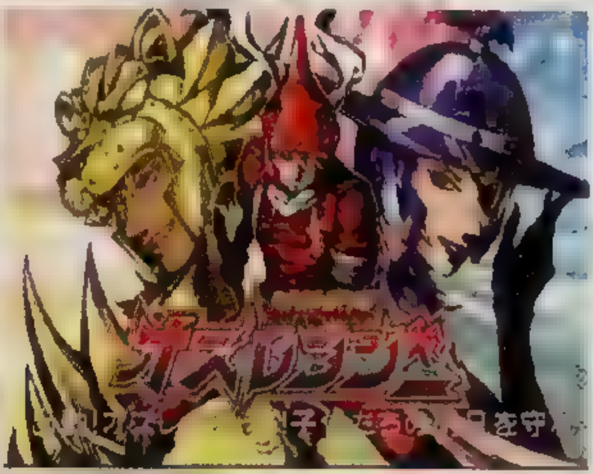
进入条件：装备正义のマフラー并通过第八话

剧情

醒来的Feel发现自己来到了现代世界……アルミラ和レオン所说的话自己也完全听不懂。此时トト来报テオロギア军团来袭，Feel被拉着前去帮忙，三人组成了——灭神战队オズレンジャー。

Check point

完全恶搞的一关，主角等人进入了现代世界。本关也毫无难点，敌人都十分弱。就拿本关当作无双系列来玩吧……不过换装了的主角们形象也还不错嘛！

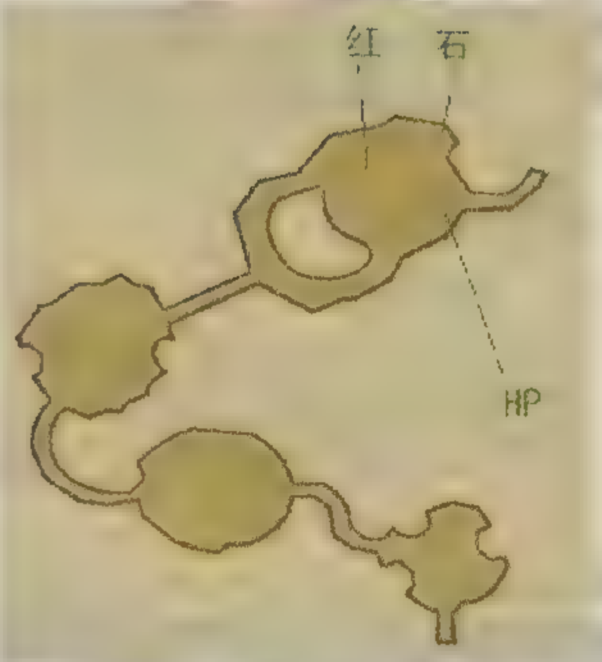


BOSS 战

与第三话BOSS完全一样，惟一不同的是被打败后还会说几句遗言……

第九话「炼狱の彷徨」

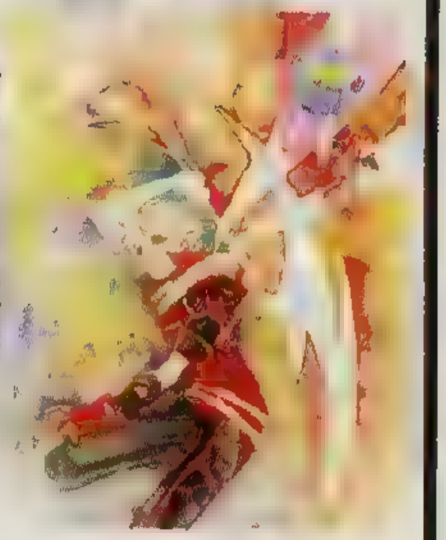
剧情



醒来后的Feel不见了アルミラ和レオン，此时トト也向其说明了为什么在与神的战斗中レクス会突然破坏。之后Feel决定开始寻找另外两名同伴，找到アルミラ（根据之前关卡的选项不同还可能是レオン）后还是没有レオン（或アルミラ）的下落，不过此时ガルム（或ジユジユ）出现并打算一同寻找レオン（或アルミラ）。

Check point

这一关有幽灵出现，当玩家消灭敌人后只要尸体还在，它就会因为幽灵附身而复活。所以最简单的办法就是将敌人直接击飞到墙壁上的生物口中，一劳永逸。战斗开始后首先向右面移动，几个场景后就会与アルミラ汇合。回到初始位置就能进入之前不能进入的门。



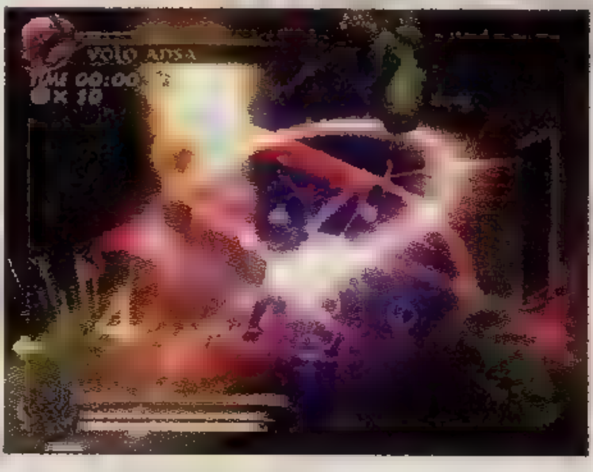
第十话「造られしもの」

剧情

听到ガルム（或ジユジユ）的说明，Feel才知道这里是神的实验场，这里被用来放置实验废弃品……在深处众人遇到了各自的复制品。战斗结束后ガルム（或ジユジユ）告诉大家，神利用人制作这些实验品，并且15年前的初次试验以失败告终，被丢弃的试验品就是被称作"神之子"的人，由于他可以エテリア融合而被之前的OZ成员销毁。此时アルミラ（或レオン）说明了15年的真相，原来他们并没有成功，任务失败的同时カイン和试验体一起消失了。因为此事アルミラ和レオン被降职。之后ガルム（或ジユジユ）更是确认Feel就是当年消失的试验品……

Check point

和之前的关卡十分相像，不过不再有幽灵出没。换之出现了发射毒雾的植物，有一些破坏之后还有敌人出现。偶尔还有几个黑暗的房间，在这里只要破坏房间内的红色机关就可以开灯了……



BOSS 战

战斗开始后还是先去开灯比较好，看不到的话打起来实在费力。对方三人实力都比较强，好在体力不多，首先集中攻击一人并伺机增加必杀技。等消灭一人后战斗就会越来越简单了。

第十一话 「甦る意志」

剧情

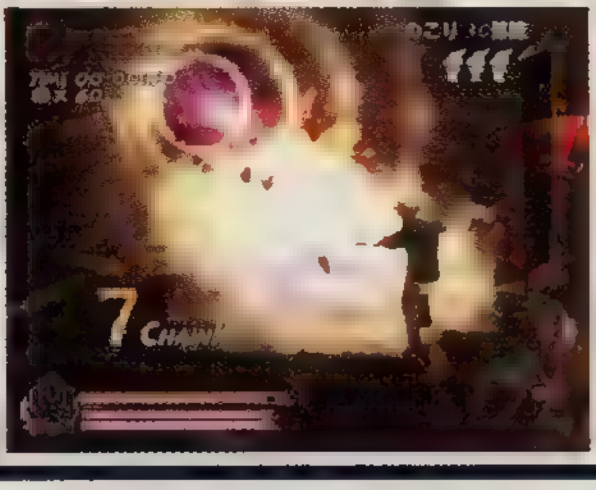
众人来到神所制作的自动装置（电梯？）处，ガルム（或ジュジュ）计划使用此设备让大家回到地面，就在这时敌人出现了。利用自动装置到达高处后发现了神利用人类制作的试验品，如此的场面让Feel决定无论自己是否是"神之子"都一定要将妹妹和レイン救出。

Check point

此次战斗要保护好四盏灯，并消灭所有出现的敌人。为了更有效的战斗，这一次要更多的利用同伴去攻击敌人，而自己则要多留意其它方向敌人对灯的攻击。

BOSS战

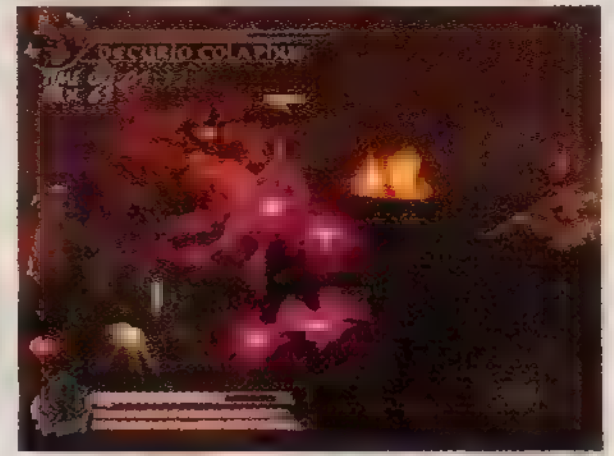
首先攻击其身体的三个部位：左右手以及头部，等待BOSS眩晕后跳上它的后背，并攻击背部的三个物体，不过不要攻击的时间太久，它会马上发射出毒雾。把三个物体全部破坏后，BOSS会改变攻击方式，并向地面发射一些球状物体，按照老办法，利用杂兵制作必杀技再对BOSS发动总攻吧。



第十二话 「仲间」

剧情

大家利用神的自动装置回到了岩洞内，继续前行并再次遇到了火焰战神，ガ



ルム（或ジュジュ）因为顶不住与神之间的反差又不愿意接受Feel的帮助而离开战场，正当危机时刻，レイン（或アルミラ）突然出现，此时受到鼓舞的Feel召唤所有エテリア的帮助，使众人进入装甲形态。

Check point

从本关的第二个场景开始地面会有一些喷出火焰的机关，要多加小心。还有两个结界，就按照之前的老办法处理吧。之后还会出现滚石，这里可以事前积攒必杀技，等滚石出现就立刻发动。一直到尽头消灭巨型石怪，滚石就不会再出现了。从此关以后游戏中会多出一种青色的エテリア，获得后会增加OZ槽，积满后的BOSS战就会进入装甲形态。而且今后的关卡还可以随意选择控制的角色。

BOSS战

之前对付火焰战神的战略依然通用，只不过这次它体力较低时会飞到空中发射火球，不断地移动就可以轻易躲开。不过不要大意，之后他还有冲刺攻击。就这样反复进行攻击即可将其击败。

第十三话 「崩れ行く幻」

剧情

再次遇到ガルム（或ジュジュ）并将其解救后ガルム（或ジュジュ）终于明白了ジュジュ（或ガルム）背叛的原因，也许是良心发现，告诉了大家村里的孩子们的囚禁地点。

Check point

这一关会出现很多人类的幻影，攻击它们的话主角等人会减少体力。遇到驾驶摩托车（汗……）的敌人要预先确定其移动目标再攻击，途中还有一种白色的巨大石怪，解决掉就可以消除地震的伤害。之后的转移点可以选择向左方移动。

BOSS战

仍然与装甲形态的ガルム（或ジュジュ）战斗，对方完全没有增加任何能力，所以之前的方法一样通用，利用附近的敌人造成必杀技大胆的展开攻击吧。

第十四话 「迷宫」

剧情

得知孩子们所在地的Feel等人马上前往该地，不过确遇到了另外一个神——地块园司裁神，三人没有多想，马上开始战斗。随后解救好村内的孩子们却发现妹妹并不在其中，孩子们告诉Feel其实ドロシー并不是Feel的亲妹妹，因为Feel的妈妈在生下Feel之后就死去了……

Check point

这一话虽然叫做迷宫，可是却并不是迷宫。不过这里的敌人大多数为假象，只有消灭真身才能使假象消失。此时要多多留意同伴的攻击目标，因为一般来说他们攻击的目标就是真身。或者可以直接破坏紫色机关，这样分身就会自动消失。这里的四个转移点以左上方的难度最高，之后以顺时针顺序依次降低难度。攻略的先后顺序就看玩家自身喜好了。不过不要忘记进入转移点要破坏里面的两个紫色机关。

BOSS战

该BOSS体型巨大，不过攻击方式却并不强，首先对其发动集中攻击使它的身体破坏，此时利用其身体的碎片制作必杀技并对其攻击，等其中央位置的绿色球体出现后就对该球猛攻吧。

第十五话 「昏き流れの果て」

剧情

继续寻找ドロシー的Feel等人遇到了最后一名OZ成员ヴィティス，一直执行神的命令的ヴィティス这一次仍然没有放过主角等人的意思。在得知众人一心救出ドロシー并要解放エテリア时，ヴィティス将ドロシー的下落透露出来——就在テオロギア的上层中被其他的神看守着。

Check point

这次战斗多数时间在水中进行，因为水中移动速度稍慢，可以多用冲刺来弥补。遇到在旁边发射水泡的敌人要优先攻击。

BOSS战

最后一名OZ成员，与之前交战的并无不同，利用杂兵制造必杀技再对BOSS攻击，不过因为台阶的原因有时候会出现连续技中断，不要惊慌。

第十六话 「报复と赎罪」

剧情

三人经过与水神的战斗仍然没有将其消灭，此时ヴィティス出现，并为主角等人在此与水神继续战斗，最后与水神同归于尽。

Check point

本关主要目的是破坏青色的机关使水位降低，途中的分支路线要先向左面移动并破坏那边的机关。进入打开的门后分别破坏两层的机关就可以进入BOSS战。不过这里有一个高台，上面有英知のかけら。

BOSS战

这次要在水中与水神战斗，在其身上充满水的状态下攻击是无用的，要先破坏它身边的四个水球，之后水神会现出真身，此时在利用附近的杂兵制造必杀技即可。水神远距离的攻击十分强力，所以尽量不要距离它太远。

断章 「カイン」

剧情

ヴィティス、ガルム和ジエジエ三人正在四处找寻失踪了的カイン和神之子。三人在エテリア结界处终于见到了カイン，经过交手ヴィティス被解救，而カイン也受重伤奄奄一息。在カイン将神之子交给ヴィティス后，自己的生命也永远定格在这里……

Check point

这次的战斗没有什么难点，只要沿路一直杀下去即可。因为换了全新的三个人物，所以大概要适应一段时间，而且的动作相比之前控制的人物慢许多，还好这里没有什么强力的敌人。

第十八话 「无垢なる供物」

剧情

在的最高层，众人遇到了飓风司裁神，打败飓风司裁神后终于见到了妹妹，兄妹俩总算是团圆了。不过Feel要顿好ドルシー后就立刻去完成最后一件事……

Check point

场景非常狭窄的一关，而且敌人大部分都是很弱的蜘蛛形敌人，很容易就能造成必杀技。不过为了获取高评价，所以要做留意不要把敌人击飞到场景（过关后会按照消灭的蜘蛛数量计算奖励）以外。

BOSS战

支直接并不能对飓风司裁神造成伤害，需要利用蜘蛛形敌人将飓风司裁神（不堪重负？）击倒，此时再度利用蜘蛛形敌人造成必杀技，这样的攻击才有效。飓风司裁神的攻击方式也并不多，落雷可以按照脚下的目标躲避，风波动则不能防御，由其自身形成的飓风虽然快速，但是可以防御。

第二十话 「辉く风」

剧情

ENDING D

至高神虽然消失了，不过却出现了灭坏之神，此时ドルシー为大家注入了新的力量，而ヴィティス、ガルム和ジエジエ加入了战斗。最后テオロギア消失殆尽，在村庄附近Feel等人走向远方……

BOSS战

第一形态，以前利用杂兵增加必杀技的战术在此已经行不通了。只要使用必杀技BOSS就会提前躲开，其实只要等它把两只手放出后就不会躲避必杀技了，或者靠近它等其使用近距离攻击时马上使用必杀技。

第二形态，杂兵众多，而且BOSS的攻击频率明显增加攻击力也很高。不过此次使用必杀技时它并不会逃跑，所以还可以利用之前的战术。不过不要轻易近身战，BOSS的近身攻击不但威力高而且不容受身逃跑。

第十七话 「浸蚀する虚无」

剧情

众人继续向テオロギア顶层进发的路上突然发现身后有一个黑色的球体正加速靠近，经过Feel确定，这个黑色的球体并不是エテリア，而且来意不善。经过一段躲避后，在附近发现了一只巨型石怪，不过也许因为与黑色球体融合的关系，变成了侵蚀兵。

Check point

这一关一定注意不要被身后的黑球追上，一旦被它碰到几乎可以减少一大半的体力，十分恐怖。不过换作是敌人被它碰到的话，就省下力气了。

BOSS战

这一战比较棘手，虽然敌杂兵也会对BOSS发起攻击，不过BOSS会经常移动到画面的高处而不容易展开攻击。这段时间内可以增加必杀技，等BOSS冲下来的时候再对其使用，因为与レイン的LV2必杀技攻击力较高，所以应以此招为主要攻击手段。

第十九话 「最期の愿い」or「灭びの歌」or「ドロシー」

剧情

ENDING A

为了帮助FEEL打败至高神，アルミラ和レオン用尽了最后的力量，胜利的同时，两人也永远的离开了FEEL。

剧情

ENDING B

面对逐渐转变为完美形态神之子的ドロシー，众人忍痛将其打倒，FEEL因为过度悲伤而变成了破灭神……

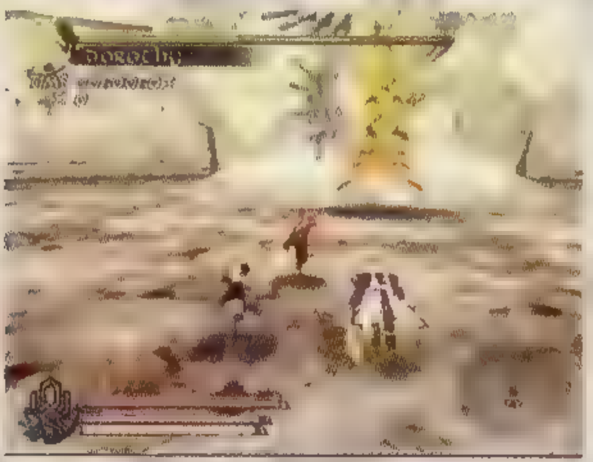
剧情

ENDING C

与至高神战斗后ドルシー带着灭坏之神离开了这个世界，而テオロギア也完全被破坏掉，世界上已经再也不存在"神"这个字了……

BOSS战

AC两种结局的BOSS完全一样，开始战斗后要向一个方向躲避，因为对方会立刻发射光线。随后对BOSS群殴，如果BOSS隐身，则很有可能转移到别处准备发射光线，



要注意躲避。等其发出光球后就可以准备制作必杀技了。不过这期间要多注意对方发射出的下落光线，而且还有可能发出全屏幕的雷属性攻击，只要对方的嘴部发出闪电，就立刻进行防御。

ドルシー大冒险

序

很久很久以前……

在一个村子内生活着哥哥妹妹和他们的猫，大家过着快乐的日子……

一天，哥哥要去别的村子办事，突然龙卷风出现，哥哥为了保护妹妹而被龙卷风吹走。妹妹十分伤心，决定与猫一起追寻哥哥的下落……

流程

第一话	旅立ち
第二话	森林中行て
第三话	大切なもの
第四话	夸りと勇气と
第五话	怒れ 正直者
第六话	みんなの祈り

游戏中的关卡在正式剧情模式中都有出现，并无特别。而且BOSS也完全一样，不同的只有名字而已。在第六话要与原先正式剧情模式中第二十话的BOSS对战，利用ドルシー的二级必杀技会比较容易获胜。与该模式一同打开的还有鉴赏模式中ドルシー和トト原画设定。

文：xbox-sky iloveaeris

坏松鼠 重装上阵

基本操作

左摇杆	角色移动
右摇杆	旋转视角
A 键	跳跃（空中时再按住可浮空，蹲下跳跃时可跳得更高）
B 键	拿出武器／动作提示键／水中加速游
Start 键	呼出暂停菜单
Back 键	快速登入 XBOX LIVE
L 键	切换至第一人称视角
R 键	蹲下／攻击（手持武器时）

XBOX DVD-ROM	Microsoft	2005年6月28日	ACT
	游戏人数1至16人	硬盘记忆	49.99美元

上阵须知

1、游戏中经常会发现许多B板，踩上去会有灯泡亮起，这时按B键看看，就会有有趣的事情发生。

2、巧克力是Conker的最爱，相当于是Conker的生命值，一些巧克力还会无限增生。

3、当你第一次挂掉时，在地狱里头会遇到死神Gregg，他会告诉你关于松鼠尾巴的用处，简单的说它就相当于是剩余人数，切记，只有遇到死神，在以后的区域关卡中松鼠尾巴才会出现。

4、美元是Conker世界的货币单位，也是我们收集的目标。虽然一些任务可能需要花上一定量的Money，不过当Conker的口哨响起，这些付出去的Money还是会乖乖地回来，怎么样？阴险吧！

5、在切换场景Loading的时候，游戏会自动存档，所以请不必担心存档问题。

6、我们的Conker可是很容易受伤的，特别是从高处落下时，太高的话可是会血溅当场的哦。

7、游戏中会出现不少水中区域，进行这些区域时最关键是要调整好视角。

8、Conker最常用的是一把钉棒，有节奏地按攻击键可是会打出一套很棒的连续技，杀伤力不菲哦。

9、请不要抱着人道主义的思想进行这款游戏，在Conker的世界里，人命不值钱，而且Conker时不时还在草菅人命。

10、本攻略进行的次序并非游戏唯一可行的路线，仅供大家参考。

第一区 Windy

1-1 Mrs Bee

黄鼠狼教授战战兢兢地去面见豹王，豹王交给它的任务是尽快解决桌子跛脚问题，否则……，这项“艰巨”的任务似乎难倒了这位“天才”教授！汗！

来到图02所示路口，路标上挂着松鼠尾巴，先朝右侧前进，瞧见胖墩墩的蜂后正为蜂巢失窃而哭哭啼啼的，谁叫咱这样心软呢，况且还有报酬可拿，姑且就帮它一下吧！回到之前的路口，朝左侧山坡前进，挥棒干掉几个铁甲守

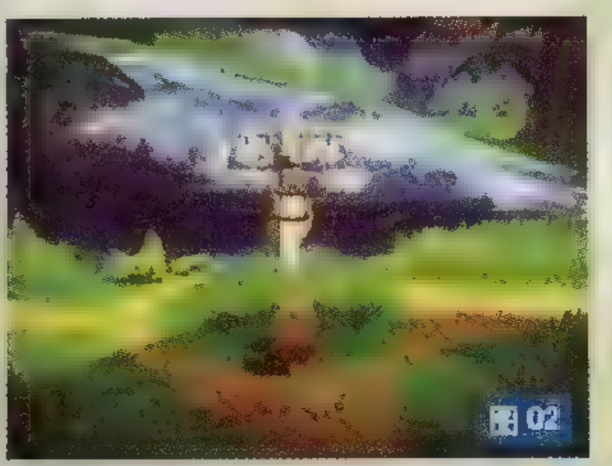


图02

图03

卫，拿起山坡顶上的蜂巢赶紧往回奔，到达蜂后处，它会帮你解决掉尾行的黄蜂（这个蜂巢果然大有乾坤）。任务报酬：100＄！

跨过蜂后旁边的木桥继续前进，稻草人Birdy跑出来“敲诈”你的钱财，美名其曰是教你过关新技巧，借助B板提示，拿出弹弓击杀前方4只红甲虫，每只需击中2次，这个难度不大，可等它们靠近时瞄准好射击！到达山顶上，参见图03所示，此处有两条路可选，右侧通向谷仓，左侧直达屎区，建议先朝右侧那条路前进。

序幕 Hungover

我，Conker，国王，或许你要问，我这个国王是怎么回事？而旁边这些奇怪的随从又是从何而来的？这一切的一切都必须从昨天发生的事情讲起

这天晚上，Conker在酒馆内与一帮狐朋狗友喝得醉醺醺的，正愁如何回家去；另一边，豹王正为缺角的桌子大发雷霆

0-1 Scaredy Birdy

由于是喝醉酒的缘故，开始时Conker走得慢吞吞，碰到稻草人Birdy后，向它咨询回家之策，跑到其后方的B板上去，依照灯泡提示多按几次B键（大概是3次），灌上Birdy几杯酒让它打

图01

呼噜，然后回到围栏外头的B板处可解好酒恢复正常状态。游向前方溪流，上岸后按照提示浮空至左侧平台，途中会碰到一扇木门，继续前进达到石桥处，参见图01所示，左侧石壁有个机关：拉下机关，之前的木门就会开启。

0-2 Pan Handler

进入木门里头追逐到处跑的钥匙，拿起木架上的煎锅后，可怜的钥匙被地面冒出的铁甲守卫吞进肚中去，没办法，只能拿起煎锅向这些可恶的守卫扇去（每击中这些守卫一次，就要赶紧跟它们保持一定距离，不过一套连续技可直接击杀它们），打晕跑出来的钥匙，借助它回到外头去；返回到后方的石桥，不由分说操起煎锅朝挡在石桥上的大石怪猛地一击，似乎作用不大，换上钉棒一试，果然奏效，大石怪被落下的巨石给压死。

0-3 Gargoyle

现在的问题是，巨石挡住了我们的去路，怎么办？不要紧，爬上巨石右侧平台上的B板，启动炸药炸毁它。

第二区 Barn Boys

2-1 Marvin

经过黄鼠狼教授天才般的演绎推算，似乎找着了窍门……

渡过溪流去，前往屋舍右侧山坡，胖乎乎的粉色箱子被老鼠吓得跑到瘦箱子的上方，可怜的瘦箱子实在是不堪重负，它要你去奶酪园拿些奶酪喂饱这到处乱窜的老鼠。沿着屋舍左侧往回走，小心躲过山坡上两个箱子的重压，找到看守奶酪园的Burt，说明来意进入园子里头，二话不说挥棒朝奶酪砸去，然后抱起奶酪回去喂老鼠，大概喂它3块后，贪吃过头的老鼠便会浑身爆裂开来。最后踩上胖、瘦箱子，借

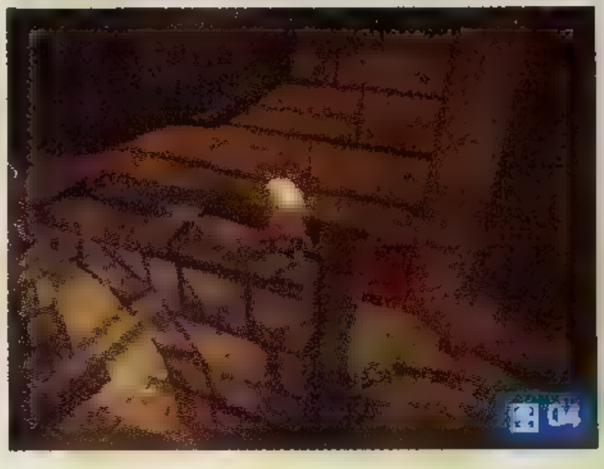


图04

助墙壁上的水管，踩下屋顶机关，获得100＄！另外，踩上之前的水管时，我们可跳向左侧屋顶平台（浮空至外侧再切向内侧），参见图04所示，沿着平台一侧前进，尽头处有条松鼠尾巴；经由奶酪园地外头错落有致的平台，来到园地后方，尽力从高处跳向所示的低处平台，会有灯泡提示，立即按B键击破平台，下方有条松鼠尾巴（相当于10条普通的松鼠尾巴，十分珍贵，一定不可错过）。

2-2 Mad Pitchfork

由于之前我们在屋顶上踩下机关，此时屋舍的大门就会开启，不过进入里头却被反锁掉。大屋里头，没有主见的干草叉Franky在刷子和罐子的怂恿下想叉我们的屁股，没门！把Franky吸引到干草堆附近，让自己躲在草堆后面，待叉子全力刺过来时赶紧跳开。引诱其一一击破干草堆后，Franky在刷子和罐子的取笑打击下，黯然地想上吊自杀，可是没有脖子的它自杀得了吗？拉下大门对面角落的开关，我们就能回到外头去了。

2-3 Sunny Days

原本在屋檐上休息的蜂王（不要惊讶！蜂王就是因为到处拈花惹草而被我们“风华绝代”的蜂后给赶了出来）因为我们之前拉下开关而掉了下来。蜂王瞧上了前边的“波霸向日葵”，要你帮忙！可惜向日葵似乎不欢迎你，而且它好象还很怕痒似的。在蜂王附近，我们找到一群小蜜蜂，一个“绝妙”的计划诞生了，我们要吸引这些小蜜蜂挠向日葵的痒痒，让它露出本来“面目”，不过仅仅一群是不够的，我们还要找齐其余4群蜜蜂，它们分别在：区域入口处附近、屋顶上开启屋舍大门开关的附近、奶酪园里头以及奶酪园附近的山脚下，建议把多群给一起引过来，这样可省却不少工夫。敞开双胸的向日葵，让蜂王享福不浅，两“人”的精神焕然一新！踩上向日葵的双胸，跳进右壁上的山洞，里面有100＄，就当是我们这次任务的报酬！

2-4 Barry + Co.

屋舍外头大门附近有个绕圈圈跳跃的箱子，瞧见墙上窗口乎？待箱子停在窗口下方时，垫着它跳上去进入里头。行走在细横梁之时，不时会有灯泡闪亮提示，等上3、4秒钟按B键即可拿出喷火罐烧死侧面飞来的蝙蝠。尽头处的平台上有块B板，按B键乱刀齐发，费上好一番工夫后终于砍断吊绳，然后跟着跳下去。

2-5 Buff You

Conker和Franky两“人”成为朋友，实在受不了一旁多嘴多舌的刷子和罐子，Conker决定让它们俩乖乖闭嘴，两人还商量共同对付屋舍里头的大型干草堆。方法很简单，尽量不要跟它正面冲突，骑上叉子悄悄潜至其身后，抓住时机按B键猛扎它，万一不小心被它大手拍中，我们可借由角落里头无限的巧克力来补给。击中3次后，发疯的Boss会震裂地面落到下方去，当然，Conker他们也很难幸免于难！

2-6 Haybot Wars

瞧这机械稻草Boss出场的音乐和阵势，不就完完全全在KUSO《终结者》的嘛！注意到场景中的三根大水管没？大致方法就是躲在水管后面，引诱Boss的导弹击中水管，让喷洒出来的水淋上Boss，它会触电逃到场景中央去，而且身躯不时地旋转，我们的目标是其后背的红色按钮。此时赶紧跑到Boss身边去，待红色按钮旋转过来时，赶紧跳起来按B键给其一击，如法炮制3次后即可击败它。

2-7 Frying Tonight

Boss是被解决了，不过Franky的身躯却断成两截，Conker三下五除二帮它包扎起来，这着实让Franky感动不已，本以为这“伟大”的友情会在困境中相互扶持，不过一波波涌入的水流改变了这一切……

搜寻场景中有EXIT标志的地方，爬上此处附近水管上的梯子，踩下上方平台上的B板拔出飞刀击断前方的电线（大概有3根）；不过事情还未完结，爬上前方另一个水管上的梯子，在最上方平台上的B板处拔出飞刀再次击断前方的电线（同样也是3根），待水流涨停从上方出口离去。切记，击断电线的过程一定要在水漫电线之前完成！踩上外头僧侣龟扛的石板，它会把你弹到上方去，上方平台有100＄等着你。

2-8 Slam Dunk

来到屋舍外头，沿着木梯不断往上爬，提防空中来回飞行的黄蜂，一直来到最上方的横长板处。此时，纵身跳下时依照提示按B键即可安然抵达下方大水桶中去。爬上水桶边缘，找着木梯后下去，直取山脚下的下水道，里头有100＄和松鼠尾巴。至此，这里的工作务已全部了结，我们可以前往另一个区域。

第一区 Windy

1-2 Poo Cabin

经过黄鼠狼教授不懈的研究，最后结论是——找到一只红松鼠来代替桌子跛掉的一角，不愧为教授级的IQ，瀑布汗……

进入屎区小屋，里面红甲虫能够帮你制作屎球，听起来好象很不错的样子，不过前提是我们要弄点屎给它才行。借助一旁的B板落下去，参见图06，此处有Money，先记住这个位置，等会儿我们再来拿。来到外头环状空间，沿着绳索不断往上爬进入左上方通道，到达斗牛场。

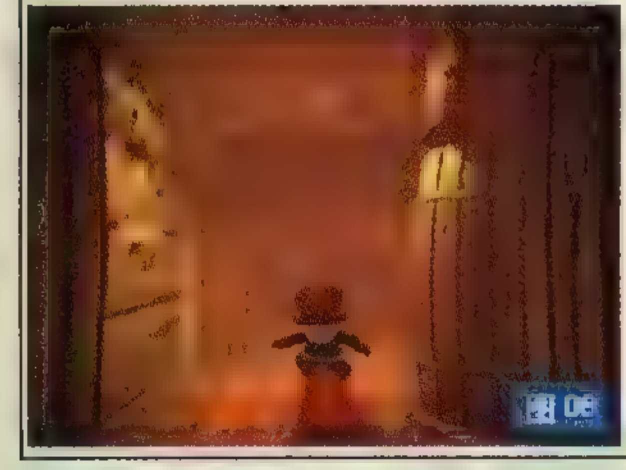


图06

1-3 Pruned

斗牛场中央是一头“愤怒”的公牛，注意到斗牛场环带外头饲料槽没有？沿着外头环带前往饲料槽后方左侧，爬上木桶，小心躲过一路上的屎球，到达屋顶的大水龙头的圆盘上，沿着圆盘上箭头所指方向跑动，就能转动水龙头，让它喷出饲料来。

1-4 Yeehaw

转动水龙头后，斗牛场会出现一个圆形标靶，小心引诱公牛撞上靶心，会跑出一头奶牛来，而且场边还会竖起一道标靶墙，如你所料，我们再次引诱公牛撞上墙上靶心，趁它钉在墙上时，立马骑上去，然后朝闲逛的奶牛撞上去（按B键），这样，奶牛才会去吃那些变质的饲料，当然结果就是——奶牛跑到场中央去大泻不止；借助同样的办法再次骑上公牛，然后朝拉稀的奶牛狠狠撞去。如法炮制，搞定3头奶牛后，公牛也会掉进屎坑去。一时受伤也不要紧，斗牛场外头有无限巧克力供补给。

1-5 Sewage Sucks

原路返回之前的小屋，此时一路已灌满水，在角落中找到B板，依照提示吃上几片药丸，另一个房间的横梁的尽头有松鼠尾巴，一切就绪后我们就要一路潜水回去了。接近出口时，游到之前我们标记的有Money的地方，可获得100＄。

来到外头屎区，有了足够的“原材料”，红甲虫很顺利地帮你制作好屎球！这个屎球的用途是？把屎球一直朝小屋右侧山脚下的通道往前推，尽头处有块“No Pooballs”的牌子，无视它，尽管把屎球推下去，Bingo，命中下方的铁甲守卫。小心跳到下方平台，踩下里头的B键，让前方溪流出现旋涡，这样就能把溪流中的铁甲守卫给卷下去。最后，跳入溪流中，避过旋涡，进入右前方岸上通道里头。

第三区 Bats Tower

3-1 Mrs Catfish

此处的猫鱼们要你帮它们对付守在前方金库附近的狗鲨，事成之后，它们竟给你金库中十分之一的钱。看似很划得来，我们的Conker二话不说应承了下来，沿着溪流前进，参见图07，此处瀑布之内有松鼠尾巴。在尽头处终于见着狗鲨了，果然凶悍无比，与其正面冲突是行不通了，我们只能看看溪流下方是否有密道绕过去。

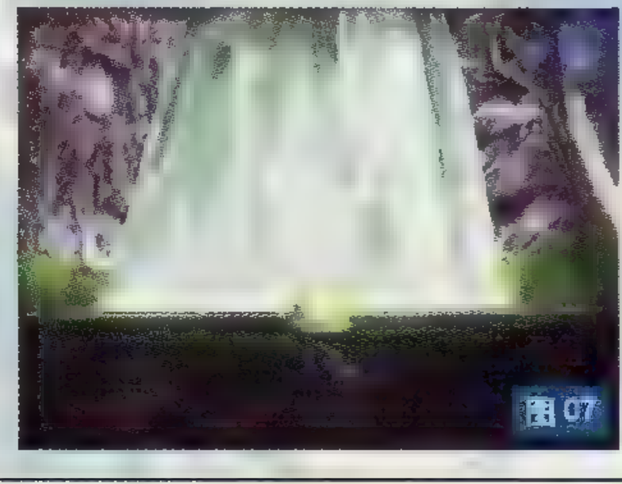


图07

3-2 Barry's Mate

借由溪流下方的密道，我们游入一旁的洞穴之中，到达里面的巨塔里头。金色齿轮可谓是“双面齿轮”，一面是满口污言秽语，转动后是另一面和声细气，它请求你帮忙找回三个小齿轮。不过在这之前，我们必须先开启水中的通道。搭乘一旁落下的升降梯来到上方平台，这边的过程大致都是走平台、过横梁、爬绳索，敌人大多是蝙蝠和铁甲守卫，由于空间上的限制，对付时尽量要小心点。找到水下通道的开关后，先不要过去，你听！最上方不是有Money在呼唤吗？爬上最高处，绕过城墙，找到100＄。之后，我们就可以下去拉开关了。

3-3 Cog's Revenge

下面我们就要开始去找3个小齿轮了，第1个比较容易找着，就在巨塔里头这边，利用环状的特点堵住再敲晕它，然后把它镶到金色齿轮下方的小石

柱上去（仔细体会这个细节，你会发现这实在是十分恶搞，终于知道小齿轮们为什么都想逃走吧），进入水中刚开启的通道，参见图 08，此处有2个铁甲守卫在巡回游弋，调整好视角，抓住空挡快速朝前游进入另一个地方。这边有2个房间，里面分别有1个齿轮，小心地把它们带回金色齿轮处一一镶上。镶齐3个小齿轮后，跳上圆石，按照圆石上提示的方向跑动，狗鲨脖子上的绳索越缩越短；另一方面，由于转动速度实在太快，导致金色齿轮也飞了出来，小齿轮为长期以来饱受的“侮辱”狠狠作弄它一顿，然后结伴出去旅行了！

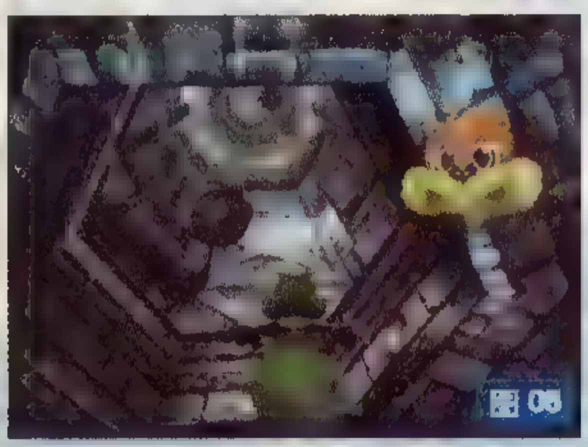


图 08

3-4 The Combination

原路返回外头的甲板处，猫鱼们并不想把密码直接交给Conker，相反，要带它们去金库处让它们自己来开启，水中不时会出现铁甲守卫，直接从水面浮空过去。

3-5 Blast Doors

进入猫鱼开启的金库中，钞票竟然直接跳入水中去，气死我了，摆明了就是跟我们过不去。水面被封锁掉了。为此，我们跑到B板上抽出弹弓瞄准前面圆盘间隙射击，依次按序击中↑、↓、→、←四个开关，如果连续3次都无法射中正确开关，铁甲守卫就会从前方冒出来攻击咱们，不过我们的弹弓对付它们还是绰绰有余的。

3-6 Cling's Lair

跳到水面上的B板，戴上安全头帽并开启帽子上的电筒跳入水中。冒气泡的地方既可用来补充氧气，也可用来躲避机械鱼的骚扰，一定要多加利用。来到通道尽头的气泡处，仔细观察，这边有两条闪耀着绿色光芒的通道（直达相同的目的地），任选其一小心避过机械鱼进入里头；此时会找到两条闪着蓝光的通道，再择其一进入里头；此处水中白茫茫一片，游到水面拉下开关然后返回前一个地方，然后直奔黄色闪光通道。一直游到上方去，达到水面平台后，跳入地面深洞之内。

3-7 Pisstastic

来到一火房，里面的火苗竟然会吸烟、喝酒、放屁（靠，这个实在是太离谱了），瞧见我们就躲了起来想作弄我们一下。利用后方大酒桶的B板狂饮酒？喝太多怎么办？当然是要嘘嘘啦，咦！我们不妨用嘘嘘来灭一灭这些家伙的“火气”，哈哈！按B拔出“水龙头”，去“滋润”一下火炉附近的火苗吧（按住R键在配合摇杆可控制喷洒距离）！万一，水龙头的火力还不足以浇灭火苗，此时可跑到前方B板处解完酒再来狂喝一气。

3-8 Brass Monkeys

灭掉几个火苗后，火苗们启动了中间的“大家伙”（哇！胯下落下两个铁“蛋蛋”，请大家自行想象）。房间四个角落各有一个平台，蹲在平台上，等Boss吐出火苗攻击我们时，赶紧跳到上方去拉下开关用水淋湿它，然后趁此机会接近其蛋蛋用力一夹（汗！疼痛程度可想而知）。借助4个角落的4个开关夹中Boss蛋蛋4次就能搞定它，两颗蛋蛋飞奔出来，把其中一颗推到凹下的地面处，再让另一颗滚入刚开启的通道中，砸出一条路来，在尽头处找到10＄（这么少？枉费我们下这么大的工夫）。

3-9 Bullfish's Revenge

与猫鱼一番交涉未果，Conker决定独吞这10＄。此时，狗鲨挣脱出绳索，立马追杀我们，赶紧逃吧（建议多用浮空）！追逐上岸的狗鲨撞到墙壁上，好险啊！还好，踩上它的身躯，跳到上方平台，可获得300＄，姑且就当作精神损失费。

第一区 Windy

1-6 Great Balls of Poo

进入屎区之前，来到我们最初帮蜂后夺回蜂巢的地方，参见图 09，进入正前方洞穴，来到外头再跳入左侧上方洞穴，就能找到100＄。

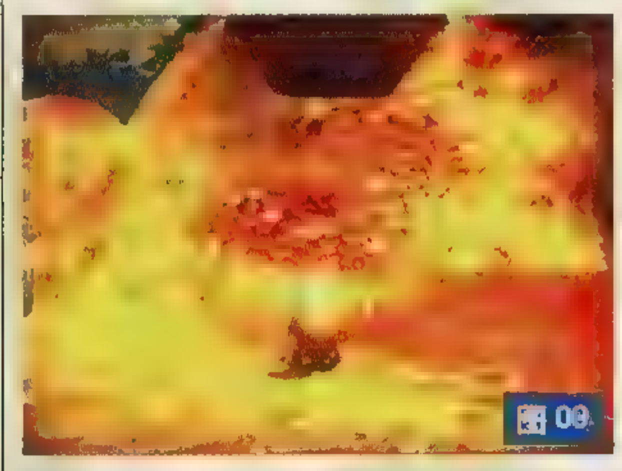


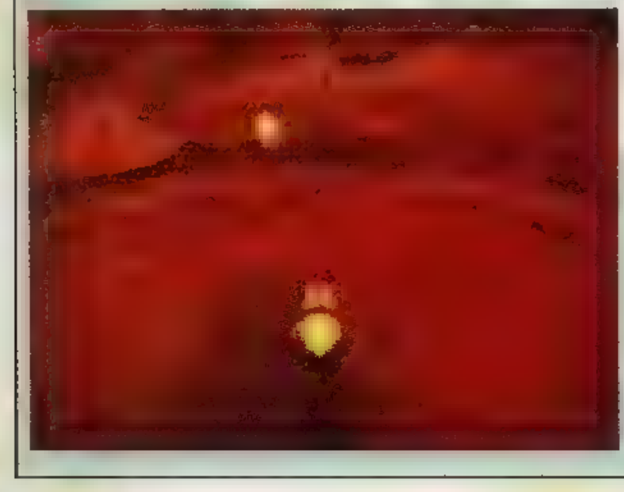
图 09

来到屎区，细心观察前方屎山（？）会发现一上一下两条坡道环绕着屎山。先滚着屎球朝上方坡道前进，途中会有红甲虫出来骚扰，建议耐心等其进入洞穴中休憩后再继续前进，滚到最上方后可用它砸死挡在下方路上的大甲虫；此时再回到下方去重新滚个屎球上山，这次我们要选择下方的坡道，滚到尽头处洞口，先不要急着把它推入里头，踩上屎球跳到山上最高处的平台，找到100＄。最后屎球推进洞穴中去，可在山坡下方砸出个通道来。屎球的来源大家完全不用愁，屎区的小屋会无限增生。

第四区 Sloprano

4-1 Corn off the Cob

进入屎区山坡下方刚开启的洞穴中去，Conker与一只慌慌张张向外逃的红甲虫迎面撞上，它劝Conker赶紧离开这个地方，刚才它的朋友在里头被怪物给一一吞掉（怪物竟然还得意洋洋竖中指）。不过我们的Conker可不会被它轻易吓跑掉，往前走会碰到一颗甜玉米，此时“给我甜玉米”的洪亮声音也在回荡开来。小心击晕玉米块，跑到凸出的平台把它扔进中间的大水池（应该称之为屎坑才贴切），途中一定要小心不时出来作怪的巨手和落下的屎球。跳过一个坎，仔细搜寻会找到其它2块甜玉米，如法炮制吧！



4-2 Sweet Melody

屎王一出现便放声高歌（横看竖看，它都不应该会有音乐细胞呀），哪能一直听下去啊，赶紧找块B板应战吧。这次我们手头的武器是什么？竟然是卫生纸（真佩服RARE的想象力）！屎王一般都是先扔会儿屎球再引亢高歌，我们就要趁它张开大嘴的时候把卫生纸扔进去。由于战斗中B板会不断被屎球给覆盖掉，所以我们就要不时寻找新的有B板的地方，击中屎王3次后，它的高音调会震碎后方的玻璃块。此后，屎王张嘴高歌的时间会越来越短，并不时切换地方，与其被它耍得团团转，倒不如守在一处等它自己送上门来，再击中3次后，后面的玻璃就会被完全震碎，拉下里头的开关（里面还有100＄），把屎王给冲走。另外，战斗中最大的问题是，在B板攻击时就意味着你不能随意移动，好在屎王的准星实在太差，所以不必太担心。

4-3 U-Bend Blues

冲走屎王后会出现一个大坑，坑内有上下错落的平台，在上头选一凸出平台跳下坑去，然后直达最下方的通道（万一掉落深坑之中也不要紧，你会被传送至屎区小屋之中）。

与此同时，在家里健身的Berri被大石头怪给掳走了……

进入通道跳入水中之前，一定要先拿到环状地带墙壁上的松鼠尾巴。水中有三道旋转刀扇，没什么窍门，调整好视角，尽可能地靠近刀扇然后看准时机加速游过去，还好刀扇之间有氧气供补给，这样就降低了不小的难度。游上水面进入一旁的通道中，抓住绳索，看准转刀间隙跳到对面去再爬上左侧梯子到达上方去。

4-4 The Bluff

前往木桥前方的大门，塞给两个守卫（确切地说，现在只有一个，因为另一个正在石块后面蹲大号）1000＄后，他们还不会让你过去，他们正在缉捕松鼠，无疑Conker最符合松鼠的一切特征。不过Conker更绝，竟然声称自己是大象，因为松鼠是灰色的大家伙，这居然还把守卫给懵住了，真怀疑这个家伙的IQ是不是零蛋……

前方有个三层高的祭坛，头两层都有小霸王龙在巡逻，可用浮空躲过去，进入每层的门里头直到最上层，这里有100＄，爬上旁边的大石像，在最高处按三次B键落入下一个区域。

第五区 Uga Buga

5-1 Drunken Gits

为被石像砸到的原始人默哀……

再次爬上石像的最高处按B键开启下方的通道。在前方舞厅“散步”的大石怪附近角落有个石块，我们现在要把那个石块推向刚才开启的通道直至落到尽头坡道中去，当然途中免不了大石怪的骚扰，无视它们！进入通道来到祭祀大厅，此处前方左侧和右侧角落各有一个通道，不过此时只有右侧的通道才能开启，进入里头吧！

5-2 Sacrifice

挡路的原始人可先拍晕他们再跨过去，不建议跟他们过多纠缠在一起。到达中间的巨大彩蛋，借助僧侣龟的石板跳到彩蛋上去。过会儿彩蛋孵化出一条可爱的蓝色恐龙来，小恐龙认定Conker

图 10

就是它妈妈（晕！会像吗），并会一直跟着Conker前进。之前进来的通道已被反锁掉，我们只能选择另一条路出去，与原始人狭路相逢时，由于小恐龙是跟在我们身后的，所以建议还是拍晕他们跳过去，然后让小恐龙来扫尾。注意，行进速度不要太快，否则小恐龙会被落下。

把小恐龙带至大厅祭坛处，参见图10，前方左右两侧分别有↓、↑两个标志，可用来控制中间祭坛石板的升降。踩上地面蓝色B板，拿出弹弓射击↑标志，升上石板；把小恐龙引诱到祭坛中间上去，看准时机抓紧射击↓标志，让石板落下压碎小恐龙（把这么可爱的小恐龙当祭品，实在是太残忍了）。后方大恐龙石像会出现一条通道来（舌头通道），一只僧侣龟也会跟着跑出来。

5-3 Phlegm

踩上僧侣龟的石板跳到恐龙石像头部上去，在其尾部可找到100＄和松鼠尾巴。返回到石像头部的两个喷绿气的鼻孔，待绿气喷停的空隙跳进鼻孔里头，按提示拿出胡椒粉（这个也想得出来）喷洒一下再跳回头部上去，如此搞定两个鼻孔后，石像不打喷嚏才怪。这下我们就可以进入石像嘴里头去了，途中不时有摇晃的器官组织，不过速度不快，容易闪过去。在尽头处找到一个不省人事的原始人，Conker把他的兽皮帽弄过来戴在自己头上，或许这样可以懵一下外面的原始人，外头的原始人居然还真得唯Conker马首是瞻。

5-4 Worship

Conker与原始人商量好共同去对付舞厅外头的大石怪。带领这4个家伙时同样也不要走得太快，以免他们跟丢了。一起搞定大石怪后，舞厅的守卫还要你说对密码才会放你进去，Conker随口说出一个，竟然误打误撞给猜着了。

5-5 Rock Solid

刚进入舞厅会发现Berri正在前方骨笼里头跳舞，地面有个机关，需要重物压上去，而重物（石块）就在下方右侧吧台的角落中，把石块小心推上去压住机关，开启前方通道。来到下方，参见图11，此处有两个B板，左侧是喝酒，右侧是解酒。先喝酒再跑到刚开启的通道里头，不要掉下去，然后朝前方的大石怪嘘嘘，松开R键让它气冲冲的跑过来，靠近时再按R键朝它嘘嘘，使它变成石块滚到通道下方去。解完酒跟着落入通道中去，趁着“波霸”石怪缩回洞中去时，把石块一直朝前推，压住尽头处的机关，开启另外两个通道，随便选其一，在按照之前的方法大肆捣蛋一番，让另一个大石怪变成石块落下去打

图 11

破骨笼，Berri或许是认不出Conker来，连招呼都没打一声就跑掉了。拿到骨笼里头的100＄后，原路追了出去，结果被守卫给拦了下来，被带去见他们的老板。戴墨镜的黄鼠狼就是他们的老大，完全一幅马龙·白兰度的派头（开始KUSO《教父》），可恶的是他身边竟然傍着Berri……

观看黑社会内部清楚叛徒后，吓破胆的Conker被胁迫帮他炸毁原始人的火山口。

5-6 Bomb Run

朝原始人祭祀大厅进发，我们的目标是之前经过大恐龙石像拿到兽皮帽的那个地方。时间只有1分30秒，看似难度不小，其实只要你行动够快，途中尽量不要给敌人或是什么障碍物（比如飞来的火球或是大恐龙石像里摇晃的器官组织等等）给当面撞上，当然也不要从高处落下，这样应该就不会有太大问题。切记，在大恐龙石像内部的分叉口中，我们只能选择左侧的通道，因为右侧通道地面坑坑洼洼，我们抱着炸弹可跳不起来。在石像尽头处扔下炸弹，岩浆会一下子冒上来，赶紧踩着漂浮在岩浆上的石块跳到对面通道入口上去。

5-7 Mugged

刚一来到外头，埋伏在附近的原始人趁Conker不备抢走他身上所有的Money，然后踏上火箭板想逃离现场，其中一个原始人过于得意掉到岩浆下去了，我们正好可利用他留下的火箭板去追赶其他3个原始人。

这场火箭追逐战应该是游戏最难的部分，大家一定要做好打硬仗的心

图 12

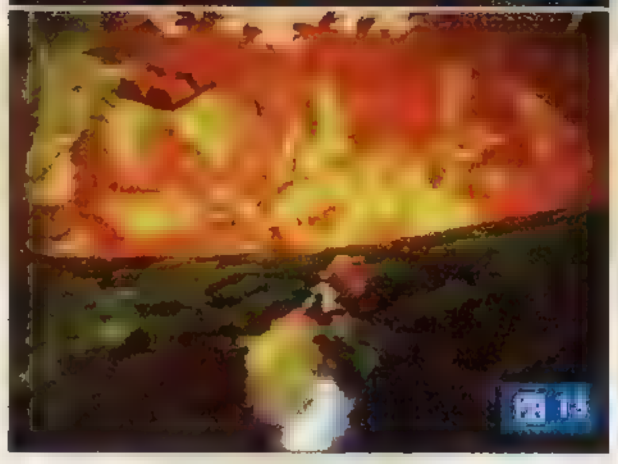


图 13

理准备。A键跳跃，B键挥舞钉棒（靠近原始人可挥舞钉棒击毙他们），摇杆推↑键为加速，反之摇杆推↓为减速。建议起先不要去管那些原始人，慢慢跑几圈，熟悉一下整条赛道的基本情况，比如起点处前方空中有Money，参见图12，先记住它的位置，我们解决完那3个家伙再去拿；参见图13，前方有个沟堑需要跳过去；当你击毙两名原始人，赛道就会发生细微变化，参见图14，此处右侧原本紧闭的通道就会开启，反过来左侧的通道就会关闭，一

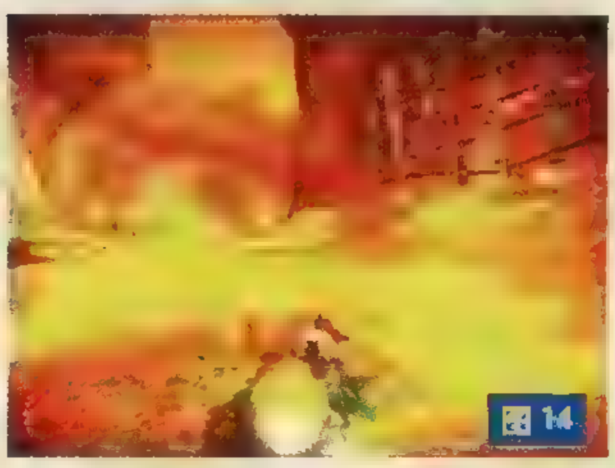


图 14

定要多加留意。

熟悉完整条赛道后，我们就可以全力追击原始人，能够开足马力固然不错，不然的话就要随机应变，特别是在恐龙出没的区域，庞大的身躯有时可能挡住整条赛道，速度减不下来的话，可是会凶多吉少的哦！在追逐前两个原始人时，尽量不要在曲折的弯道跟他们决一胜负，建议来到图14时全力出击，因为前面是一条直线赛道，只要不被他们拉得太远，基本上在起点处附近就能搞定他们；至于最后一个原始人，可能一开始你会跟不上他，不要紧，多跑几圈

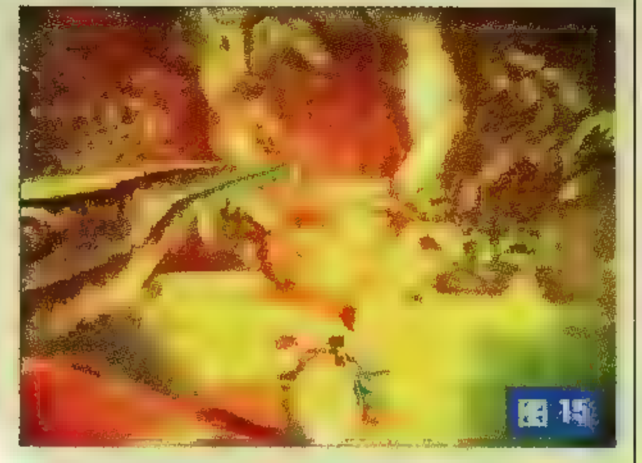


图 15

与他拉近距离，然后在新出现的通道中干掉他。整个过程很难一蹴而就，这需要你付出极大的耐心和信心，无比的注意力，最后再加上一点小小的运气！

搞定全部3个原始人后，我们就可以慢慢来了，参见图15，借住此处上方凸出的横板跳向Money所在的平台，拿到100＄的同时也冲进竞技场里头。

5-8 Raptor Food

还以为大家是在欢迎Conker的到来，不过大家的注意力似乎并不在Conker身上。

与竞技场边上的原始人交谈，霸王龙冲了出来，周围的原始人遭殃了。竞技场中央有块B板，赶紧逃到那里去，待霸王龙冲过来时，拿出怀表催眠它，这一招居然奏效。骑上霸王龙开始清空场上的原始人，A键跳跃，B键撕咬（咬住原始人的同时还要再按一次B键才能下肚），R键冲撞，这些手无寸铁的原始人只有四处逃窜的命了。第二拨是大棒原始人，第三拨是刺枪原始人，第四拨二者混编队伍，还是老样子，咬得咬，撞得撞，利用合理冲撞先拿落单的下手，最好不要冲入人群中，以免自己被打了下来，后果就要重新催眠霸王龙。

5-9 Buga the nut

神气的巨人受不了他马子对Conker的赞誉，妒火中烧，决定亲自披挂上阵……

这个巨人除了百赁落造成的“地震波”外，每种攻击都有很大的破绽，我们所要做的就是抓住空隙向前撕咬它的裆部（又来这一阴招），待其疼得捂住胯下时，冲到后面去咬他的屁股（有灯泡提示），方法就是这样简单。关键是你要跟他保持一定的距离，既不要太远，也不要太靠近，时刻注意躲避“地震波”（建议是跳起来躲避），另外，竞技场外围还有无限巧克力，所以补给不是问题。咬中3次巨人的屁屁，巨人的隐私终于暴露给大众（某某很小，还打上马赛克，实在是太强了），无地自容的巨人把竞技场撞出个大洞逃了出去。

与霸王龙依依不舍地离开后，跳上大洞旁边的木板进入上方通道中去。即便是Conker向巨人的马子表明爱意，但女巨人还是扔下一句“两人不会有什么结果的”离他而去（汗！两人好象在演绎一场凄美的爱情故事）。进入后方通道，无视左边的升降梯，朝右侧通道前进，会找到100＄。继续前行，来到山顶一凸出平台，尽管纵身跳下去吧！此时你会发现自己身处刀扇所在的水池中，原路返回之前的屎区去。

第一区 Windy

1-7 Wasps' Revenge

黄蜂们又盗走了蜂后的蜂巢，这次Conker坐地起价，开出的400＄价码。直取黄蜂老巢中，找着蜂后的蜂巢后进入里头操起家伙着手干掉袭来的黄蜂，机枪射击（按住R键）的判定比较大容易击中敌人，我们只需观察好雷达密切注意黄蜂的动向就行。搞定里头所有黄蜂后，赶紧抱起蜂巢往外逃，找到蜂后，它会为我们展示蜂巢的最新款武器——火箭弹（如此先进的蜂巢，怪不得人人垂涎欲滴），而试验对象当然就是尾随而来的黄蜂啦。

1-8 Mr Barrel

过桥后，仔细观察，左侧有座风车山，现在我们已经凑足2000＄以上可以上去了。在坡道上的深色地面会冒出一些粉红色的蛇，可浮空躲过去（当然不是正面浮空过去，而是由其侧面绕到其后方去）。最上方风车房旁边有个木桶，没有2000＄以上，它是不会鸟你的。踩上木桶，沿着坡道滚下去，一路的粉色小蛇倒是给碾死了，不过Conker自己也被撞晕了……

第六区 Spooky

6-1 Mr. Death

从风车山滚下的木桶会击破蜂巢后方溪流的洞穴，Conker醒来之时已是晚上时分，直接进入里头吧！刚进门，入口就马上被堵死，没办法，继续前进吧（注意到没有？此时的Conker可是换上"范·赫辛"的装束哦）！来到露天场地，先朝血池右侧前进，参见图16，进入吸血鬼石像口中拉下开关，开启通往墓地的大门；注意到血池左侧还有个通道没有？参见图17，不过湍急的水流让我们无法入内，先记住它的位置，我们等一下再过来。现在跑到前边去，与死神汇合，他需要你帮忙解决掉墓地里头的僵尸，当然他还会交给你一把霰弹枪，不然我们怎么跟僵尸搏斗啊（按R键再松开就是射击，持枪时能跳跃但不能浮空，切记）。

在墓地里头消灭一定数量的僵尸后（僵尸的弱点是头部），大概要12只

图16

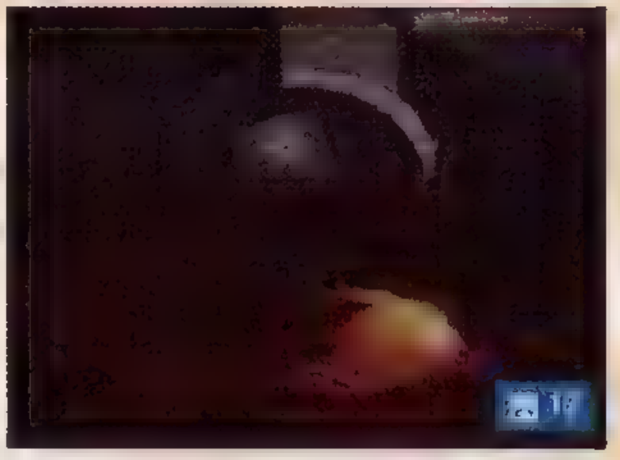


图17

左右，死神帮你开启墓地的另一扇大门。沿着蜿蜒的小道往上走，路上的敌人包括地面冒出的骨架龙都可以用霰弹枪一一解决掉，前方古宅就是我们的终点。

6-2 Count Batula

进入古宅，主人带你参观大屋，请你吃点东西（简直就是《吸血惊情三百年》桥段的翻版）。一群上门的村民打乱了我们的雅兴，屋子主人也露出了它本来的面目——吸血鬼伯爵，可惜现在Conker也遭它算计变成了吸血鬼，现在只能乖乖听它摆布，它要你抓些村民扔进绞肉机作成新鲜血浆供它饮

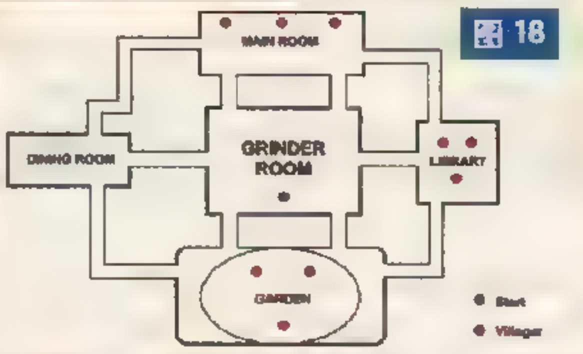


图18

用。蝙蝠操作方法：B键起飞（前进），A键落地，R键拉屎。参见图18，我们从绞肉室（Grinder Room）出发，花园（Garden）、图书馆（Library）和大厅（Main Room）都有村民出没，不建议拿大厅的村民开刀，因为这边回旋的余地并不大；最好是紧盯落单的村民，对抗群体村民，我们并没什么优势，而且他们射出的长矛可是无比之精准；在空中接近地面目标后，不要立即停留，先拉几泡屎下去，听到"唧"的一声即表示命中目标，此时赶紧下去抓，立马返回绞肉室。当你抓够数量的村民（大概7人左右），吸血鬼伯爵会因吸过多的血浆掉入自己的绞肉机里头，早知如此，何必当初呢？

6-3 Zombies

恢复原状后，屋子的大门却被反锁掉，现在要找齐三把钥匙才能开启。

第1把钥匙：我们现在就在大厅里头，背对着门朝左侧前进，路上的僵尸能闪则闪，因为就算是全灭掉它们等会儿还是会再出现的（干掉它们的话，后面抱钥匙回来时相对会轻松些）。来到图书馆，跳到书架上面，你会发现其中一个书架有块B板，拿出十字弓快速击杀4个角落的4只吸血蝙蝠，然后借由图书馆上方通道进入绞肉室上空平台。此时从左侧绕圈，进入前方破损的入口来到餐厅（Dining Room）上空平台，沿着细横梁前进，踩下B板，再次拔出十字弓射杀前方空中的3只吸血蝙蝠，继续朝前方细横梁前进即可找到钥匙，原路拿回大厅去镶在大门上（抱住钥匙时不能跳跃，从高处落下受到伤害时只能重新再来拿）。

第2把钥匙：现在背对大厅大门进入右侧通道，途经餐厅进入花园，这里的空间比较狭窄，可适当消灭掉一些敌人，钥匙就在花园的正中央。

第3把钥匙：现在背对大厅大门爬上楼梯，进入右侧通道中来到绞肉室上空平台。朝右侧前进，爬上之前落下的梯子，先跳至右侧的平台，然后来下尽头处的机关；现在跳到梯子左侧的平台，借助空中的水管，跳上旁边的平台找到最后一把钥匙，抱着钥匙进入之前开启的出口即可返回大厅。

6-4 Mr Barrel

镶上全部3把钥匙之后，我们就可以回去了，这时Conker想到了一个"好办法"，那就是像之前一样骑着木桶滚下去（真是好了伤疤忘了疼）。这边的难度同样不小，这边的坡道十分狭窄，操作力度稍微大点的话，可是会坠入万丈深渊，特别是最后一个陡峭的大弯会让大家更加地头痛。滚过墓地来到之前的露天血池场景，顺着水边的路小心滚下水（万一不慎把桶弄破，墓地大门处会自动出现木桶），现在就可以前往图17的通道，里头有100＄。这里不就是序幕的瀑布后面，直接跳下去吧！相信我！不会有事的！

第七区 It's War

7-1 It's War

Conker的世界竟然会出现类似二战时期的征兵广告，要对付的敌人是Tediz熊，只见戴眼睛的家伙（稍后才知道他也就是Conker的朋友Rodent）不明不白地被拉入伍（汗！这简直就是

图19

一个疯狂的世界！什么样的事情都给碰上了）。

来到第一区，前往黄蜂巢穴的途中，你会看到些铁丝网，参见图19，越过铁丝网进入前面通道（莫非这样就算入伍了）。

7-2 Power's Off

此处果然硝烟四起，我军一辆飞机被敌军潜艇击中挡住了军港出口。一名军官跑了出来，不由分说就是讲解一大堆我军策略，Conker应该也没听进去多少，反正一句话，他需要你帮忙清理出海口。往右侧前进，你会看到一条铺设在地面上的浅蓝色电线，顺着电线在下方海岸上找到发电机，拉下开关接通电源，军港中间平台还会出现大型B板，不过现在还暂时用不着它。

7-3 TNT

开始处不远的铁轨上有个可移动的箱子，把它移至图20所示的位置。后方高处平台有个男厕所（看标志就知道啦），敲它的门唤出爆破兵来，把它推下坡正好被之前放置的木箱给挡住，我们

图20

要做的就是把他放置在军港左右两侧弯道的尽头，再爬上军港中间平台大型B板，从远处引爆它。相对而言，左侧的目的地比较容易到达；右侧的路上则是布满地雷，不过这里有个窍门，当你仔细观察后会发现，一般地雷都是从泥土里蹦出来，石板或是水泥板上都不会出现地雷的踪迹，沿着这条线索就不难到达目的地。摆平挡住军港出口的飞机后，Conker去找军官报到，竟然被打晕扔到船上去……

7-4 The Assault

这个桥段是不是很熟悉，看过《拯救大兵瑞恩》的人应该都不会陌生，不知汤姆·汉克斯看到自己被这条坏松鼠KUSO会不会吐血？

我们的Conker这时叫天天不应，叫地地不灵，没法子只能逃出一条血路来。走过铁丝网，一路上有强大的敌军火力，我们可以躲在沙滩掩体后边暂避锋芒，待敌人换弹药之机再躲至另一个

障碍物，逐步向前推进，进入敌军侧翼，

参见图21。

7-5 Sole Survivor

整支抢滩部队经过一番挣扎好象只剩Conker一人了，Conker叼上雪茄拿起冲锋枪孤军奋战（X键装弹药，不过此

时的弹药是无限的）。别看敌军这么多人就慌张，它们的枪法实在烂得可以，只要不让它们接近你，即可随意射杀。击破图22所示的门锁，击杀涌出的敌人进入里头。

搞定房间里头的所有敌人，前方会出现一系列的光束阵，能趴下的则趴下（持枪时无法蹲下），需要跳跃就跳跃，摸清情况尽量不要去做冒险的动作；一时难有把握躲避的话，也尽量不要同时触及多根光束，以免造成叠加伤害。当然，你还要提防角落中以及上方屋顶不时出现的敌人，不过角落中也有不少的巧克力，千万不要跟自己过不去。搭乘尽头的电梯到达另一层，这边新增加了喷火机械兵，不过很好躲，只是最后一道光束阵麻烦了点。

7-6 Casualty Dept

进入手术室，这里是一大群手持手术刀到处乱窜的Tediz医师，它们的武器就是手术刀，靠近时就会朝你扔过来。消灭这些敌人后，还没完，试管中会跳出一头更强悍的Tediz医师，手上针筒的杀伤力十分强大，建议还是躲在掩体后面跟他打游击战。

我们在角落中发现自己的同胞，照它所说需要拉动旁边某个开关才能放它下来，随便拉一个，反正结果都是一样的，同胞经过一番的电击居然还能活下来，难道是小强再生？此时再拉下另一个开关，开启新的通道。干掉里头的敌人，跳到机枪上去，左右两侧都会杀出一批批敌人，利用机枪一一击杀他们吧！另外，机枪周围的巧克力可无限补充的！清空敌人后进入通道尽头的铁门。

7-7 Saving Private Rodent

Rodent正被处决，可是敌人奈何不了他。救下他，他愿意为你挡下任何的攻击。行进时留意地面的炸弹投影，不要给伤着。另外，也不要走得太快，否则Rodent会跟不上来。地雷冲过来时，赶紧躲到Rodent后面去。找到大门后，Rodent就不能掩护我们了，注意到旁边水面上的救生圈，跳上去拿起火箭筒逐一击破大门上面的4个黄色圆球，然后进入大门里头。

7-8 Chemical Warfar

爬上小山坡上的坦克，击破图23所示的绿扇门（按R键），然后跳出坦克（按A键）进入里头。里面的敌人都是地雷，引诱地雷启动后赶紧往回跳以免给伤着。拉下尽头处的开关赶紧往回走，回到外头去，原本紧闭的大门此时就会开启。

7-9 The Tower

操纵坦克（左摇杆前进，右摇杆调整炮台方向）进入大门里头，我们的目标是摧毁前方高塔底下的四个黄黑条纹

地基，不过必须在每座吊桥的附近才击得毁。仔细观察塔顶的侦察灯，当其我们离开它的视线之后就能行动了，让Conker跳下坦克，浮空到吊桥上去（朝外侧浮空再切向内侧移动），快速干掉敌人（不然会被手榴弹给击中），在吊桥顶按B键压下它，然后再跑回坦克里头去，最后炸完一个地基再前往下一个目标。注意，这边的路径十分地窄，开坦克的时候一定要小心，不要乱冲撞，当然，还要留意地面冒出的敌兵，它们不会别的就会扔手榴弹。4个地基全破后，炮塔就会坍塌，随之出现一个洞穴，直接跳下去吧！

7-10 Little Girl

跨入中间大圆台，敌军潜艇会纷纷从水上冒出来。在大圆台中间找到一个与父母失散的小女孩，她的军事知识丰富得吓人（显然十分可疑）。依照她的提示，我们跑到周围凸出的平台（就是那些有蓝光闪耀的平台）对付水中出现的潜艇，注意，潜艇发射的导弹只会命中Conker在发射瞬间（发射声音响起时）所处的位置。

7-11 The Experiment

干掉水中所有的敌军潜艇后，小女孩会露出它的真面目，还好Rodent驾驶着坦克及时赶了过来，赶紧跳进坦克里头。圆台周围的空柱子可好好利用，在这里不仅能躲过敌人的攻击，还有无限巧克力供补给。先搞定Boss两旁的武器，然后看准时机轰下它手上的“小女孩”，待它转身过去拣的时候，轰其身后的圆洞，如此反复。最后，坦克被地雷炸烂，Rodent壮烈牺牲（怎么回事？他全身不是装甲护体吗），万恶的小女孩还启动基地自爆装置，除了逃亡，我们别无选择。

7-12 Countdown

这次的逃亡时间是4分30秒，赶紧跳入大圆台炸开的通道，里面又是光束阵，总体难度不小。有把握的一定要安全拿下，没把握的，就只好自残，不过尽量小伤害，不要大伤害，还好途中敌人并不多。在尽头处的房间，我们需要拿上火箭筒（用机枪不是挺好的吗）干掉里头所有的敌人方能逃出去。

回到外头战场原路逃回海滩去，这边的难题就是不时冒出的持火箭筒的敌人，威力大，准星高。别无它法，只求你出手比他们快；不要乱冲一气，时间绝对够用，建议躲在障碍物后面观察周围形势再行突破；另外，敌人出现的位置大多是固定，多Load几次的话，大家应该会有所觉悟的！

7-13 Peace at last

军官早已在海滩处等候Conker，在同胞的掩护下，我们的Conker终于顺利逃出基地，军官看到了这场战争胜利的曙光，免不了一通感慨。最让Conker高兴的是，他的好友Rodent竟然安然无恙从敌军基地飞了出来……

第八区 Heist

8-1 The Windmill's Dead

返回到第一区，这里遭受战火的摧残，已不成样子了，苦命的蜂后也难逃噩运。爬上风车山，风车也没了，山顶小屋已残破不堪，让人意外的是，大难不死的Rodent从小屋里头走了出来，一番寒暄之后，Rodent激动地离去。最后，我们进入小屋里头的通道。

8-2 Enter the Vertex

回到外头又碰到了黄鼠狼老大，他这回又要你干坏事了，让Conker和Berri一同去抢劫前边的联邦银行。两人一袭黑色装束行头，杀入银行（《黑客帝国》来啦）。战斗十分简单，跟随Berri躲在石柱后面按B键即可耍出超级眩目的慢动作特效，全力射击吧！这里没什么难度，纯粹是“视觉的盛宴”，边欣赏边开怀大笑吧！这个可是笔者最喜欢的桥段，无聊常常拿出来玩！打开金库大门，里面有数不清的Money，不过再多也不能放过！费好大劲，终于把所有的Money收归囊中，瞧瞧现在多少钱了，1000000＄！

8-3 The Vault

Conker正为成为一名百万富翁欢呼雀跃，没想到豹王现身了，很明显这都是他们策划好的，为的就是把Conker吸引到这里来（为了修复一张桌子而这样劳师动众，不值得吧）。对他们来说，无知的Berri再也没有什么利用价值了，下场可想而知（刚才扮黑客不是挺威风的吗，怎么现在这么不堪一击）。

然后这还不是最匪夷所思的，一只异形随后竟然从豹王身体跳出来（看看，连《异形》也不放过），黄鼠狼教授一直在利用豹王的身体内培植异形胚胎，今天异形终于成形破壳而出。原来这一切的一切，幕后的黑手竟然是这位黄鼠狼教授（笔者是看不出个所以然来）。

赶紧拉下墙上的开关，打开气门，穿上黄色机械装迎接最后一仗（A键跳跃，L键防守，B键攻击）。异形只有两样的攻击方式：甩尾和撕咬，前者可跳起来避开；后者按L键可抵挡得住，还能造成它出现一小会硬直时间，我们就要趁它出现硬直时间狠狠攻击它，一顿4连击就能把它打趴下，这时赶紧跑到其后方，抓住尾巴转动摇杆旋转起来，然后再瞧准气门扔出去。头两次它还会再跳进来，当你第3次把它扔出去时，恭喜你，已经成功爆机了……

后记

结局之时还不忘再次KUSO一下《黑客帝国》，KUSO果然无止境……

很难想象一天之内能够发生这么多事情！对吧！既然这一天称之为是A Bad Fur Day，那么怎么也应该有Another Bad Fur Day，真切地希望RARE能够制作出更棒的续作！

●SCEI●ACT●6月30日发售●1人玩●7140日元●DVD-ROM●DUALSHOCK 2/8M记忆卡●http://www.playstation.jp/scei/title/genji/

基本操作

左摇杆	步行／奔跑
十字键	依上下左右选用已设定的道具
X	跳跃／取消
△	特殊攻击
○	调查／决定
□	普通攻击／神威发动后攻击
R1	防御／注视敌人（锁定）
L1	发动神威
SELECT	开启系统画面
START	开启状态画面

基本系统说明

《源氏》主要分为两个部份，一个是在大地图选择前往之目的地。第二个是在丛林或迷宫走动，在市街可向路人打听情报，或是向商人购买装备或道具。在野外则会碰上敌人，当他们出现后会有结界限制主角能移动的范围，必须把所有敌人消灭才能解除。基本上主角作战分为普通攻击(□)和特殊攻击(△)两种，再加上跳跃(X)可组合出各种连续技。按R1是防御，根据使用的角色按着R1加X可进行回避(义经)或冲撞敌人(弁庆)。其次若是在敌人快要击中你的一瞬间按□，能使出“心眼”反击对手，给予对方极大的伤害。“心眼攻击”很类似于“《鬼武者》系列”的“一闪”攻击。但本作不存在“弹一闪”。按住防御键(□)的时候是不会发动“心眼攻击”。玩过“《鬼武者》系列”的玩家应该有经验，由于“一闪”攻击过于爽快，而不熟练的情况下发动率很低，经常会发生被敌人活活打死。尤其是本作没有类似于“弹一闪”这种攻击方式，所以更容易发生如此现象。

其他要点将会在攻略中说明。

此外游戏中还有一种称为“神威”的系统，于体力之外有紫色棒，储满后按L1就发动，发动后敌人会处于慢动作，当敌人进攻的一刹画面会出现□按钮，按下就能反击，能成功连续反击所有敌人，就会有神威评价，分为“花”、“鸟”、“风”、“月”。此外能够不受伤连续击倒敌人，画面右上的战斗评价亦会随之改变，分别为“手练”、“达人”、“剑豪”、“豪杰”和“天下无双”五级，评价越高获得的经验值就越多，当经验值达到一定程度便会升级，会一次过补满体力及神威棒。注意，义经和弁庆两个人的等级是通用的。

道具系统

在游戏中要使用回复或强化道具，其实并不需要按START进入状态画面使用，大家能够在事前于该画面栋选“道具”的“登录”，然后在十字键的上下左右设定四种认为是常用的道具。如此在战斗中只要按十字键某方向便能即时使用某道具，相当实用，以下是游戏中的种道具用途。

名称	效果
鞍马の药草	回复80体力
天狗の秘药	回复150体力
特效丸	回复300体
如来丸	回复所有体力
净解のお札	消除所有异常状态
反魂符	体力变成0时自动复活
仙力水	一定时间内提升攻击力(小)
神力水	一定时间内提升攻击力(中)
异国の妙药	一定时间内提升攻击力(大)
护仙水	一定时间内提升防御力(小)
护神水	一定时间内提升防御力(中)
魔水	一定时间内对炎、冰、雷、毒提升防御力(小)
破魔水	一定时间内对炎、冰、雷、毒提升防御力(大)

序

1152年源义朝率领源氏与平清盛所率领的平氏展开战争，结果由平氏胜得胜利，借此证明了平氏为最强的武道家族。在这些平氏的胜利背后，据说是其中某名武将持有一种被称为天钢的宝石，它能发挥出神秘莫测的力量。贵族的时代终于结束，而是以平氏为中心的武士时代。[illegible]各个敌对势力。在奥州平泉是拥有极大权势的藤原秀衡。镰仓则有承继源义朝遗志，正在那里养精蓄锐的源赖朝。原本受到贵族支配的平安京，现在则由平氏的暴政所统治，抱着不满心情的京之町人们，唯有寄望其他势力能够打倒平氏。不过能够打败平氏的人并非秀衡和赖朝，而是一名住在鞍马山的年轻人。

第一章 平安京

义经的身世

故事开始看见数名平氏士兵“妖练众”包围着鞍马山一间寺庙，他们破门而入压解着一名青年出来将之推到地上。士兵说想不到在山中寺庙竟然也有天钢，并想伸手去取，青年挣脱并阻止对方的行动，

更在几个起落后跳到屋顶，他就是故事的主角源义经。

士兵：“真没想到这种偏僻的山沟上能找到天钢。”
义经：平氏的士兵，到这里想要干什么？
士兵：真是麻烦[illegible]——趁着说好话的时候乖乖地把天钢交出来。
义经：你以为平氏想要什么东西都能得到吗？
士兵：看来你是不想交出来，真是跟你父亲一样是个蠢人。

士兵要求义经将其腰间的宝石交出，由于那是父亲的遗物，义经自然不肯交出，于是便打起上来。收拾数人后会有第三批敌人现身，这时义经身上的宝石给予自己庞大的能量，将敌人杀个片甲不留，然而对方人数且众，更步步进逼。此时一名忍者从天而降放出烟雾，向义经点头示意，义经见对方没有恶意，于是尾随对方从山崖跃下。

脱离险境后，义经问对方是谁，但对方未有回答，这时追兵又到，义经唯有跟着对方逃跑。这时可以选择再上山或是直接跟随忍者下山，打破路上的壶能取得回复道具“鞍马之药草”和“仙力水”。此时战斗义经已能发动“神威”攻击。沿路前进会看见忍者朝山崖跃下去，在东面的路因被倒下的树干挡路而过不得。沿山崖跃下途中能破坏壶取得“仙力水”，其下方有供记录的光柱。

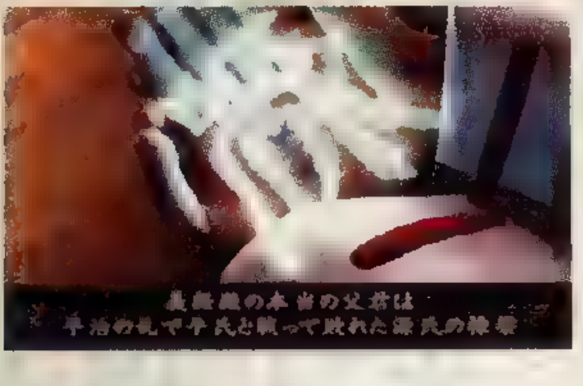
光柱南面的道路有树干挡着，往东行下山后会到溪流，其靠右小水池能往上跳，可取得即效回复体力。继续向上跳能到达小路，西行是树干所阻隔的分岔路，东行地上有宝箱取得义经用新武“铁之太刀”，至于东面的门现时无法打开。

由来路跳回溪流，在那里会遇上妖练众，其中一人是首领级角色，首先可以发动神威解决喽罗，能打中首领亦可给予极大的伤害。解决敌人后义经便随忍者离开鞍马山前往东面的玉依人之庵。

法眼：“欢迎您的到来，义经大人。我叫鬼一法眼，他叫弁庆，我们的一族被称为‘玉依人’，为了打败平氏而战。
义经：打败平氏……
法眼：你身上的那块石头叫做‘天钢’，天钢是[illegible]所锻造的神秘之石，拥有天钢的人将会得到被称为‘神威’的强大力量。只有像你这样的特殊的人物才能够使用天钢。平氏当中也存在这种特殊的人，而这些特殊人物才是平氏战胜的关键。事到如今，目前几乎只有平氏的人才拥有天钢。
义经：这块石头是父亲去世的时候留下来的遗物，所以从小到大一直带在身上。可没想到这块石头是天钢——
法眼：知道你父亲的真正身份吗？
义经：真正身份？我刚生出来不久，父亲就去世了，据说他是一个下级武士。
法眼：这只不过是隐瞒平氏的借口而已，天钢上面刻有的是源氏的纹章。你父亲真正的身份是在平治之乱中被平氏打败的源义朝大人。
义经：太意外了——真是难以置信。但是我会打败平氏。
法眼：只有天钢拥有者的你，才能够打败其他的天钢拥有者。义经大人，我们愿将助你一臂之力。当然你不用现在马上答应我们，但你在这里的期间会知道事情的真相。

Text：电玩太郎 Design：siulau 源氏

在忍者引领义经见一位名叫鬼一法眼的老人，至于那忍者名叫音日子。法眼告知他们玉依人一族是为了打倒平氏而战。跟着告诉义经有关他身上的宝石来龙去脉，原来它名为"天钢"，那是由锻冶之神守剑天所传授的神秘之石，能够让人发动称为"神威"的惊人力量。而



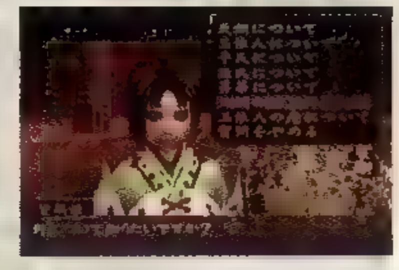
除了义经外，其实平氏里有数人亦持有它们，这也是平氏能拥有压倒性力量的原因。

法眼又告知现时除了平氏之外，再没有其他人持有贵重的天钢。义经便表示一直以来只以为"天钢"是父亲的遗物。这时法眼问义经知否其真正的父亲的事，义经回答他听说自己的父亲是下级武士，自己出生的时候父亲已经死去。法眼告知其实那是为了隐瞒平氏得知义经的真实身份。跟着法眼将手上的天钢双手合十，天钢便现出"源"字，法眼指那是源氏的纹章义经的父亲其实是在平治之乱与平氏战斗的源氏栋梁源义朝，因此继承义朝遗志打倒平氏是义经的宿命。法眼继说只有持天钢的人才能打倒其他持有天钢的人，因此希望义经能助他们一把，但一时之间义经亦未能下定决心。

与妖练众交锋

这时可以在玉依人之庵内自由走动，与法眼谈话可记录，以后只要回到这里便能自由补满体力及神威棒。这时玩家会感应到天钢的共震（手柄会震动），打开对面的箱能取得"天钢雏石"。往后在各处都有可能取得，主要是依靠手键的震动强弱判断，然后调查或是挥刀找出来。收集到的"天钢雏石"，可按START开启状态画面按右选择"天钢"项目，便能将之放在体力、攻击力和防御力的空格上，每放三个才能提升1个等级，最高等级为20级。此外建议大家常时保留一些在身，因为提升体力时能兼具回复效果，若在首领战体力剩下丁点时使用，便能当作是后备体力，一举两得。

在玉依人之庵东面深处有一口井，调查亦能取得"天钢雏石"，于庵的小庭园会见到妙龄少女皆鹤姬，可向她查问各种情报。离开玉依人之庵到入口小路，会听见草丛中的岩石向自己说话，然后会教玩家如何使用神威，由于之前已作解说，故在此略过不谈。



这时地图上有街道和五条两个地方可供前往，先到街道去，可以向旅行商人购买回复道具及"御石"，后者是能装备在身上的饰物，各具有不同的能力。走到有樱花树的马槽旁边宝箱有"天钢雏石"，而马槽内的宝箱则有"鞍马之药草"。

马槽左边的路能通往锻冶屋，途中调查记录光柱旁的祭莫前会获得到"天钢雏石"。在锻冶屋除了可买卖新武器外，若是收集到特别的材料，还能选择"特注"制造特别的装备。

当义经要由西面离开街道时，会有名男子叫住他，说自己一直逃避平氏的追捕，但途中却在五条桥与妹妹失散，因此希望义经到那里救回其妹妹，义经自然义不容辞。

到了五条，以经不小心撞倒一名女性。

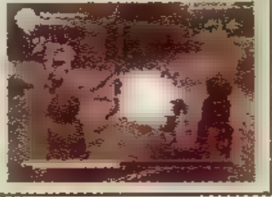
义经："不好意思，你没事吧？嗯？难道你是……"
盛俊："[illegible]你！你跑不掉了，[illegible]一个小鬼，还不快滚！"
义经："我拒绝。"
盛俊："看我的这样子你还敢说拒绝？"
义经："我将把这位女子带走。"
盛俊："[illegible]反抗我的话会有什么样的后果！"

到达五条桥便要迎战妖练众，要注意持矛的士兵较难掌握神威的反击时机。消灭首批喽罗后会找到那女郎千代，亦遇上妖练众的首领平锹鬼盛俊。

BOSS BATTLE：平锹鬼盛俊

此首领的体力并不高，当他的身体发出黄色霞气就会冲过来，另外也会用矛连环向前突刺。至于喽罗是不断出现，因此集中对付首领，连环的攻击可阻止对方的攻势。

在战斗中发动神威后有机会获得特注武器材料"锹鬼之手甲"。



义经："已分出胜负了，还不快离开！"
盛俊："小鬼，你竟然有天钢……原来你就是源氏的……"
？？？："住口！"
盛俊："九妖，不要妨碍我！"
九妖："现在的你是无法战胜他，还不快撤走，清盛大人在叫你呢。"
盛俊："混账，给我记住，我一定会回来找你的！"

义经战胜后却放平锹鬼盛俊生路，后者于是问义经所用的是否天钢之力。这时平锹鬼盛俊背后透出光华，然后一个女声叫他住手，平锹鬼盛俊称那女声为九妖，说前者现在并非义经的对手，叫对方先忍受，然后便传送平锹鬼盛俊离开，他临走丢下一句必定会本利归还。

武藏坊弁庆

义经带着千代回到街道时已是晚上，而在商店可以购买新的物品。接下来先回到玉依人之庵，记录后便离开，这时皆鹤姬会叫住义经，说最近在街上听到传闻，指每逢月圆之夜，五条桥会出现一名憎恨平氏的僧兵，此人身高六丈，拥有一身怪力，令人无法过桥，义经便表示他会小心。

这时先再往鞍马山去，会发现入口石滩上有个红色宝箱，内里藏有制造武器的素材"折断的太刀（折れた太刀）"。于溪流中段靠左挥刀能找到"天钢雏石"。而在之前提及要跳跃到达的山路，其岩石流水有"天钢雏石"。走到的记录光柱往上跳一级也有"天钢雏石"。回到义经居住的寺庙门前草地挥刀会获得另一枚"天钢雏石"。

前往五条桥会发现到处都是妖练众的尸骸，调查他们的尸体能分别取得"鞍马之药草"和"仙力水"。走到桥上也有多具尸体，可搜出"鞍马之药草"（要跳到栏杆拾取）和新武器"无铭之太刀"。接着会见到手持一枝巨棒的光头巨汉武藏坊弁庆。义经问对方是谁，但弁庆以为义经是平氏的人，不让对方分辩，还现出手上的天钢，弁庆才说出身为源氏后裔的他要取义经性命。

义经："你是何等人物？"
弁庆："[illegible]你这种平氏的败类[illegible]"
义经："看来你是误会了，我是……"
弁庆："不要多说了！"
义经："你手上的难道是天钢……"
弁庆："我源氏的后裔，你的狗命我武藏坊弁庆要定了！"

BOSS BATTLE：弁庆

弁庆拥有两层体力槽，对方的攻击范围相当广阔，最好在他连续攻击时先跳开，待他攻势一削弱时从后袭击。当看见对方身上冒出黄色霞气时立即跳开免避扫中。而冒出紫气时则会向前刺出或是横扫两次，谋定而后动是致胜之道。

义经："你没事吧？"
弁庆："用不着平氏的人来操心，杀了我吧！"
义经："我并不是平氏的人，我是源氏头领源义朝的儿子，源义经。"
弁庆："此话当真？哎，我一时糊涂，犯了这么大的错误。"
义经："已经过去了，不用再说了。"
弁庆："有你这样的大人物，我也能安心地死去了。替我一定要把平氏……"
义经："当然，我一定把平氏打败。但是你也要跟我一起走，不能让你在这里死。"

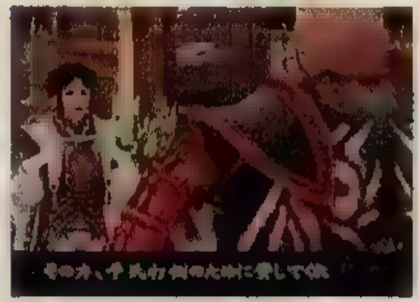
击败弁庆后，对方请义经了结他的生命，义经便告诉对方自己的真正身份，并出示他的天钢。弁庆对于能见到源氏正统后人感到惊喜，并对于自己的鲁莽感到内疚，又说只要有义经在他便可以安心赴死。义经说他自然会对付平氏，但是亦要求弁庆与他同行，要对方答应自己不要轻生。

法眼："看来已经下决定与平氏战了，这里有两个天钢。"
法眼："请过来吧，她叫静御前，因为某些原因在平日不能出来，是我们一族的巫女。"
静："初次见面，义经大人，我叫静。"
法眼："当年最初从[illegible]天神处受天钢的是我们一族，出现平氏这样的一族，这都是由于我们推广了天钢，所以责任都在我们身上。"
法眼："你看，我们玉依人当中唯一只有静御前拥有的力量：看好，把两个天钢融合为一个，融合后的天钢拥有的力量比原来大数倍。"
义经："原来如此。"
法眼："平氏无法拥有奇钢的力量，如果夺回平氏的天钢，再会通过奇钢，其力量将超过平氏。他叫弁庆，虽然与义经大人拥有的力量不同，但他也的确拥有天钢的力量，请你们两个人齐心协力，收集天钢，打败平氏吧。"

两人回到玉依人之庵义经表示已下定决心对付平氏，然后介绍义经认识一位叫静御前的女郎，她乃玉依人一族长老血统的女巫。当初是守剑天传授天钢给该族，而静御前是唯一具有"寄钢"能力的人。所谓寄钢是将两枚天钢融合为一的能力，合成后能令天钢威力倍增。由于平氏没有人懂得寄钢，因此只要夺取平氏的天钢后再融合，便能获得压倒他们的力量。而法眼亦说弁庆拥有与义经相异的能力，希望合两人之力收集天钢以打倒平氏。

接下来会有"神威重叠"的解释，每当玩者每次收集到新的天钢后找静御前进行寄钢，义经或弁庆的神威棒就会增加一格，在发动神威时再按R1，能进行"神威重叠"，那时威力就会进一步令时间拖慢，更容易看出敌人的攻击。

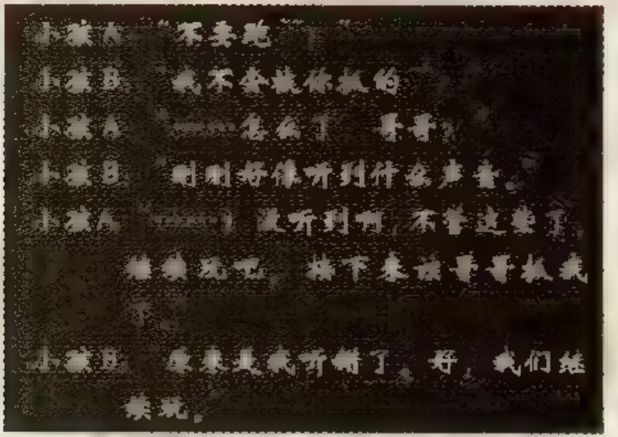
妙业寺探秘



当义经要出发时，弁庆便说已听到事情始末，为了能早日打倒平氏，并非治理这程度的伤及休息的时候，甚至不惜舍命而战，请义经指挥他共同战斗。义经亦没有拒绝，但要对方答应自己别简单地舍弃生命。以后在这里与弁庆或义经谈话便可以交换使用的角色。这时与皆鹤姬谈话，会得知妙业寺传出奇怪的兽吼声，可能与平氏有关。

这时先选择弁庆，注意他的体力与攻击力都远比义经高，但是行动却很缓慢，

而且无法像义经能跳到高处。再前往鞍马山，弁庆能够破坏挡路的树干，走到之前取"铁之太刀"的宝箱旁破坏木门可继续前进，取得"鞍马之药草"后挥棒打倒东面的树造成独木桥，于尽头的宝箱能获得弁庆武器"六角棒 凯"及旁边的"天钢雏石"。接着走到光柱南面破坏树干走到一个凹位亦有"天钢雏石"，然后便可离开。



跟着继续选用弁庆东行到妙业寺，会有两名小孩被怪物袭击的情节。沿路前进分别可取得两个"护仙水"和"金100"。到了内园迎面可进入第一间寺庙，内里的下层中央有个圆盘，调查后却说要等一切完成后才再来，便能开启异界之门。上层佛坛有记录光柱，攻击中央佛像前的空间会找到"天钢雏石"。

离开寺庙往西行有分岔路，左手边上楼梯有第二间寺庙，寺前的壶藏有"仙力水"，而寺门必须由弁庆才可破开内进。室内并没有敌人，在内能收集到"拂魔水"、弁庆用的新防具"白虎"、"金100"，并可在左手边两柱之间找到"天钢雏石"。在寺内右手边有个柜，必须由义经才能跳上去，能取得"如来丸"。

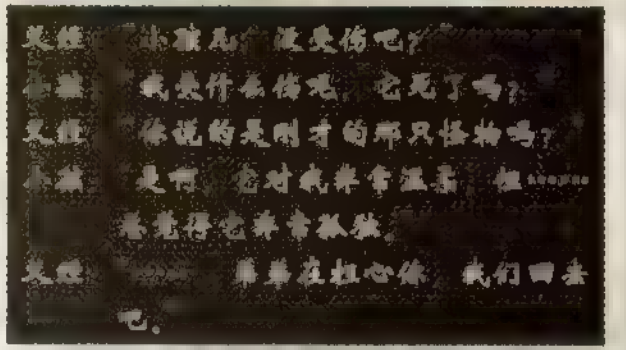
离开寺庙沿另一岔路上楼梯，之后会有左、中、右三条路，左手边的门现时有"琥珀"封印。先往右行有个大钟，由弁庆打击可取得"天钢雏石"。跳上其左边的岩石可于壶中取得"异国之妙药"。而钟的右边能走上第一间寺庙的屋檐，绕到前面二楼阳台破坏壶有"金300"。

接下来朝中路的门进入妖练众之馆，在那里有记录光柱。前进至分岔路会有九妖对手下说明此处广场已被她施了法术，并吩咐他们对付潜进来的人。在分岔路先往前走，那里的三扇门都不能打开，但就能取得"特效丸"及"天钢雏石"。回到分岔路往左走进书房的宝箱有弁庆武器"极大木槌"，由那里唯一的门进发，于下个房间向中央桌上的兽尸体头部攻击可找到"天钢雏石"。另外在地上的红色宝箱取得"琥珀之轮珠"。接着离开妖练众之馆往左走到解除被封印的门，便需要与首领战斗。

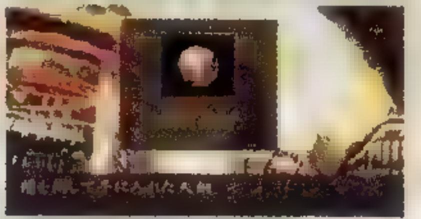
BOSS BATTLE：鹳

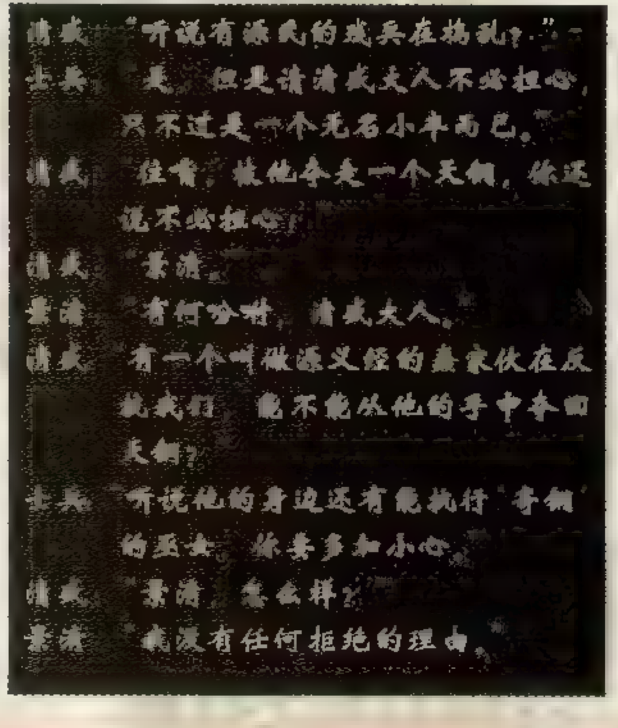
此首领有两层体力槽，要注意初时不会向你攻击，只懂跳开，可放在作正面进攻。当对方体力剩下二分一体力时会开展发动攻势，会喷出全场的气劲，必须跳跃避开，或是在发动前走到其身体旁边顺势向它攻击，但要小心攻两次后就要立即防御，否则会遭对方后腿踢中。当首领身体发出黄色霞气表示会朝你飞扑过来，那时就要先躲避，只要掌握对方的行动就不难收拾。

在战斗中发动神威后对方有机会获得特武器材料"鹳之爪"。



战胜后能获得"鹳之天钢"。可以救出被困的小孩。接着会看见平清盛与妖练众商讨有关义经的事，虽然士兵说只是一、两只苍蝇不足为患，但是清盛却说很担心天钢被夺。这时平氏第一武将平景清进来，清盛便下令对方从义经那里夺回失去的天钢及杀掉他。





营救皆鹤姬

玩家会强制返回街道，却发现那里一片狼藉，旅行商人从草丛中走出来告知这里所有人连皆鹤姬都被平氏掳走，玩者便叫对方照顾小孩，他则前去救人。而旅行商人会赠给弁庆新武器"铁之剃刀"，另外可于锻冶屋购买新的防具"小樱"。

接下来返回玉依人之庵向鬼一法眼说必会救出皆鹤姬，而静御前则会为弁庆所取得天钢进行寄钢仪式。此时先改用义经行动，再度前往妙业寺，在第一段楼梯打倒敌人会获得"天钢雏石"。走到与夜鸟战斗的空地，需要和超大量的敌人战斗，可藉着神威来制造大量连锁提升经验值，于深处的神龛前能找到"天钢雏石"和"特效丸"。

义经到达五条桥时弁庆会追上来同行，跟着先控制义经收拾路上的妖练众，然后会轮到使用弁庆于五条桥上收拾敌人，由于对方人数众多，发动神威成效自然更高。解决所有敌人后便继续前进，遇上敌人时两人再度分头行事。首先收弁庆对付街上的敌人，会遇上手持大刀的重装武者，对方体力高而且攻击范围大，看见对方准备攻击时就要防御。

弁庆解决敌人后便转用义经，他翻身进城墙内的后花园，便碰上四名箭手，要尽快上前收拾。在后花园的宝箱内有"雷の御守り"，装备能防止麻痹。沿路走往左走到囚房前打倒敌人后，弁庆就便从正门进来会合。

这时囚房门前有记录印，亦可自由选用任何一人行动。进地下囚室要小心某些地方的墙会喷火。在迷宫首个分岔口往上前进能取得"天狗之秘草"，其旁边的路则被木栏挡着。回分岔路向左走向空气挥刀有"天钢雏石"。

下楼梯后的分岔有"护仙水"，

其上方的门被封印着。先朝右行会有另一个分岔路，朝左行是个囚室，那里的牢门需由弁庆破坏，能取得提升获得金钱量的饰物“福神の饰り石”。继续右走途中的木箱有即效回复道具。而喷火的地方藏有“天钢雏石”。继续前进至其中一个囚室打倒那里所有敌人会出现红宝箱，能取得关键道具“黑曜之轮珠”，以弁庆破坏囚室的门能进内取“如来丸”。

回到之前被封印的门以“黑曜之轮珠”解除，进内会找到皆鹤姬，然后要再和平锹鬼盛俊战斗。

BOSS BATTLE 平锹鬼盛俊

今次对方也拥有天钢，共有两层体力槽。初时对方会使用与上次战斗相同的招式，但注意向前突刺会变成散发紫色霞气。当对方体力剩下二分一左右就会有新招，包括原地跃起降下发出大范围雷击，那时必须走开，其他倒是无大分别。

> ？？ “真是没出息，连天钢都被他夺去了。”
> 义经 “什么人？”
> 九妖 我就把他带走了。
> 义经 你想把他怎么样？
> 九妖 你很快会知道的，慢慢等吧。”

再度击败平锹鬼盛俊，便可夺得对方的“锹鬼之天钢”，而平锹鬼盛俊则被九妖救走，而义经亦救出皆鹤姬。这时画面转到平清盛那边，清盛对于再有天钢被夺感到不满，但当得知已找到能进行寄钢的女巫后，便决定派平景清去捉拿。

> 皆鹤 “谢谢您……让你操心了……我……我……”
> 义经 “不要紧，弁庆也在外面等着呢。”
> 皆鹤 “虽然被囚在这里的村民平安无事，但很多村民被带到其他地方，刚才的女子出现在我们面前，把大家带到……”
> 义经 “好，我知道了，具体情况等一会儿再说，我们先离开这个地方，法眼也在担心你。”
> 皆鹤 “是。”

直捣平清盛根据地

> 清盛 “又放走一个天钢，景清到底在做什么！”
> 士兵 清盛大人，我们找到了……
> 清盛 真的吗？
> 士兵 是，可以寄钢的巫女估计也在一起。
> 清盛 好，马上转告给景清，把巫女活捉过来，让寄钢成为只属于我们的力量。

义经等人回到玉依人之庵，鬼一法眼告知平氏已经发现这里，平景清到来只是时间问题，叫两人尽快前往能让天钢力量进一步发挥的修行场，该处位于奥州，可请那里的藤原氏帮忙。静御前进行寄钢后，注意这时已无法通过五条桥，不过在那里的十字路西行能到石滩，能分别取得“天钢雏石”、“鞍马之药草”和“天狗之秘草”。前往街道去，会听见村民请义经和弁庆拯救此地，于锻冶屋亦能购买新的装备。

接下来可向东南前往平清盛的根据地六波罗殿，首先要通过连接殿的九曲桥，注意每遇到箭手都要优先解决，于第二段桥要小心有四名箭手。接下来会经过一处有树及灯台的陆地，沿上方的荷叶能走到一个小岛，那里的石碑需要由弁庆推开才能取得“天钢雏石”。而小岛深处有另一个小岛，需由义经跳过去开宝箱取其新武器“斩月丸”。继续前进于桥的右手边宝箱能获得防毒饰物“毒の御守り”。而在六波罗殿正门前需要收拾两名重装武者。

进殿内于有竹子小径破坏壶能取得“护神水”，而在前来的门右手边攻击能找到“天钢雏石”。沿路前进有两扇打不开的大门，途中的宝箱则能取得弁庆新武器“蛇矛”。走到另一边竹子小径可取得“净解のお札”。继续前进另一名主角会追上来汇合，那里亦有记录光柱，如此便可自由更换角色。两人进深处的大殿会找到平清盛。

> 清盛 “没想到你们自己找上门来，真是愚蠢的家伙。”
> 义经 “住嘴，我将把你的野心和你手上的天钢统统破碎掉！”
> 清盛 “小子，我就在这里不动，有本事你就过来吧！”

对方就说若肯交出天钢便放玩家一条生路，当然这并不能令义经他们让步。可是当两人欲冲上前对付平清盛时，却遭九妖的法术令他们身体处于硬直状态，然后把他们传送到一个八角比武台。在比武台上见到平景清，这时可自由选择任何一人出战，笔者拣了行动敏捷的义经。

> 义经 “身体……不听指挥。”
> 景清 真是愚蠢的孩子们，你们根本就无法碰到清盛大人的一根汗毛。
> 景清 没想到你们自己找上门来了。
> 景清 你们不会感到痛苦的，我很快就把你们收拾掉。

BOSS BATTLE 平景清

对方有三层体力槽，挥剑的范围一般，却懂得突然回身砍，所以颇难避开。而且他的行动相当敏捷，往往可在瞬间绕到自己身后，加上可连续攻击，即使防御也不能尽挡。对付方法仍是谋定而后动，等对方挥剑完毕后才冲上前。最佳方法当然是发动神威等待反击机会（共两次），但要小心把握不到时机就会令自己受伤，事前最好多带备回复道具。

景清：“呵，看来你们还有那么一点本事。既然是这样，那我也不客气了！”

己方战胜后，却遭平景清的以天钢的力量击倒，这时看见鬼一法眼赶到，他以法术为两人挡驾，叫两人逃走。义经最初自然不肯，但经法眼提醒其使命后，唯有随弁庆一起离开，然后向着音日子、静御前和皆鹤姬已动身前往的奥州平泉进发。

> 义经 “法眼！”
> 法眼 “趁着现在，马上离开这里，千万不要忘记你自己的使命，对……不要……快点……”
> 义经 “……一定要活着回来。”

留下鬼一法眼一个人，义经和弁庆逃离了六波罗殿，与清盛的部下景清的战斗中他们深深地感到，目前自己的实力根本无法对抗清盛。

于是两个人为了获得更强大的力量，随着音日子、静御前和皆鹤一起前往奥州平泉。

第二章 奥州平泉

会见守剑天

到达奥州平泉，义经仍在担心着法眼的安危，而奥州商人吉次则会担当两人的向导，对方亦留意到义经身上的天钢。吉次边走边告知这里的情况，得悉藤原秀衡正为对抗平氏而招兵买马。

> 吉次 “奥州平泉的感觉如何？在这种偏僻的地方有这么美丽的景色，是不是很出乎意外呢？这里的实力也相当雄厚，即使是平氏也无法轻易出手。这里都是藤原秀衡大人一手造出来的。如果想在奥州办事，也不能不过藤原大人。不用担心，你们的事由我交给我好了。”

然后两人便进见藤原秀衡，当对方问义经的姓氏时，后者因为要隐藏身份而未有回答，藤原便说其实早在两人来之前已知来意，他说若是想在奥州保安全最好就是交出天钢。对于藤原的要求义经斩钉截铁拒绝，而藤原对于义经的回绝未有不悦，反倒是要吉次好好招待两人。

> 吉次 “怎么称呼？”
> 义经 我叫义经
> 弁庆 我是弁庆
> 秀衡 嗯哼……
> 秀衡 请恕不方便回答，但你们不必瞒我，我已经从吉次的口中知道你们的身份和目的。有没有放弃对抗平氏？在奥州平氏就全治下去的话，如果你把天钢交给我，我会保障你平生的安全。
> 义经 恕我不能答应秀衡大人，我不能辜负你的好意。
> 秀衡 是吗，也好，你们在这里进行修行，完成就是你们的使命吧。
> 吉次 秀衡大人，这……
> 秀衡 我不喜欢无用的战争，你就放弃天钢的念头吧。
> 吉次 知道。
> 秀衡 我会准备你们的住处。吉次，由你来照顾义经和他的同伴。
> 吉次 是。

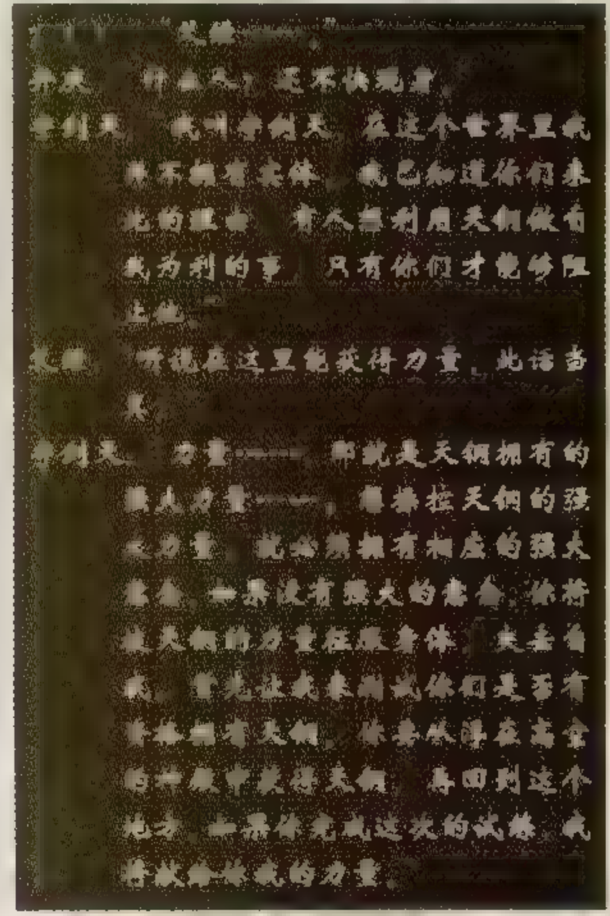
接下来吉次会带两人前往平泉静御前等人居住的大屋，深处的房间能够易角。先由起点往左走调查积雪的树及转角的宝箱都能找到“天钢雏石”。走到左端室内则有静御前提供记录。当义经要离开此地时，静御前会叫他前往金色堂去找守剑天，在那里将能获得进一步的力量。

离开大屋有上下两条路，往下走到桥底会发现类似之前妙业寺见过的异界之门。继续行则有商店及锻冶屋购买新装备。

> 吉次 “住在奥州的这一期间你们可以随时利用这里，比你们先到的同伴们也都在这里，如果想要装备请自己……到金色堂去。”
> 义经 “金色堂？”
> 吉次 “去了就会知道的。”

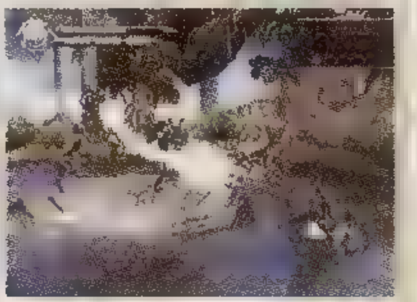
离开平泉前往金色堂，在入口会遇上一群金甲虫。由于它们会飞行，所以要跳起攻击。当义经到达前庭会看见四个石像活起来向你进攻，它们并不难缠，但要注意每当打倒一个后，其魂魄会注入另一个石像变得更强更耐打，全数击倒后金色堂正殿的门便会打开，门的右手边有记录光柱，进门时会交待平景清正策骑赶往金色堂，看来鬼一法眼凶多吉少。

进入金色堂正殿后另一人会来会合，跟着旁边一个装饰会现出结界光之门，并有男声叫持有天钢的人进那里去。进去后仍然可更换角色。往前走到金光闪闪的神龛前，又听见刚才的男声，弁庆便叫对方现身。男声告知自己就是守剑天，但是他在此世界并没有实体，不过亦知道两人的来意，告知要获得强力的天钢必须拥有强大坚定的心，否则只会迷失自我。接着会开启两个光之门，弁庆要进右手边那个前往地下深处神社，至于义经要左手边的光之门前往如天高的神殿，当取得那里天钢再回到守剑天面前。



天空界试练

先控制义经前往左手边光之门到天空界，首先要沿碎浮空的石路前进，此处除了金甲虫外，其他敌人被击倒后魂魄均会转移到其他同伴作强化。注意若是失足往下掉并不会死，但是就要对付一群猴子，首次摔下打倒敌人能获得"天钢锥石"。而沿路前进经移动点能跳到对面开宝箱取义经防具"黑钢"。于碎浮空石路最后一格中央亦藏有"天钢锥石"，接着遇到一群猴子收拾后亦能获得。当走到个圆水池，就要和较大型的敌人战斗，收拾后才能乘中央的八角台往上层。



到上一层有金甲虫，注意必须破坏道上的巢才能阻止金甲虫出现。前着有上和右两条路，先往右走有两个金甲虫巢，那里能分别取得"拂魔水"与及防火烧攻击的饰物"赤炎之勾玉"，打倒猴群则可获得"天钢锥石"。再经八角台往上层去有记录光柱，进内要于荷花池兴六手观音战斗。

BOSS BATTLE：六手观音

对方有两层体力槽，懂得瞬间移动到义经身边又或是退走，当它头上发出白色寒气便表示会以冰柱法术攻击义经所站立位置，到时就要尽快走开。消灭后可获得防御冰攻击的饰物"青冰之勾玉"。

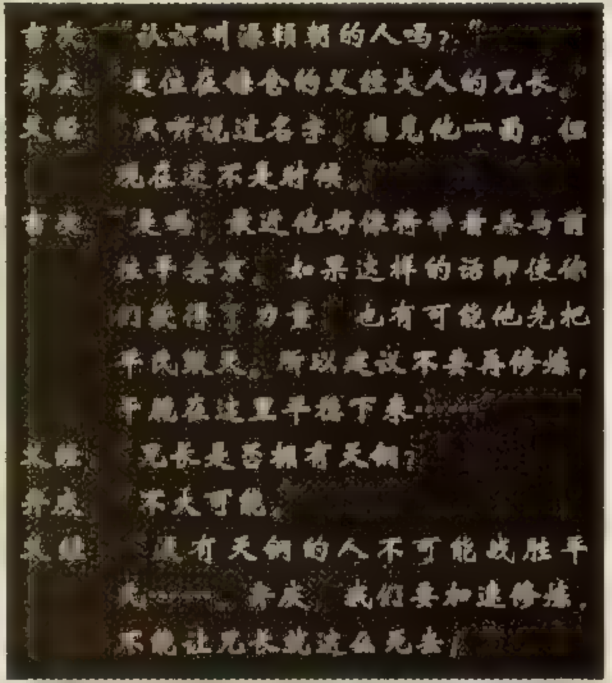
于荷花池右手边能找到"天钢锥石"，然后便乘深处的八角台继续前进。于上层需要跳过八角台前进，但要注意灰色那三个站久了就会掉下，中间那个藏有"天钢锥石"，因此寻找时要小心，一旦掉到底需要收拾一帮金甲虫。而八角台两边都有移动板，往左边的宝箱有"金1000"，往右边宝箱得到义经新武器"水龙剑"。接着经尽头的光之门传送面是战首领的地方。

BOSS BATTLE：八咫鸟

首领有两层体力槽，平常对方会在四边凸出的平台，那时己方是无法击中它。必须等对方移动到中央平台上，要注意对方着地时会激起气劲伤害接近的你，因此要等它着地后才接近，快速砍它的脚部(这是唯一攻击的机会)，这时可用提升攻击力的道具，与及连续发动神威延长攻击的时间，此外要小心有时首领会稍为升起再压下。首领的第二种攻击是飞到凸出的平台向你射出无数羽毛，那时只能四处躲避。当八咫鸟剩下约二分一体力时，会有新招式，就是向你喷出连环火弹，必须横向移动躲避，若被射中就会浑身着火，那时要用"净解のお札"消除不良效果。当首领剩下六分一体力时，会追加从远处急速飞撞过来的攻击。

在战斗中发动神威后对方有机会获得特注武器材料"八咫鸟之羽"。

义经战胜后可获得"八咫鸟之天钢"，另外在平台上有红色宝箱能取得材料"黄金造りの宝刀"。然后便经光之门回到金色神龛去。这时会强制返回平泉，吉次会告诉义经正于镰仓的源赖朝其实是义经的兄长，说义经不用急于出手，就交由其兄去讨伐平氏，不过义经知道兄长并没有天钢，换言之根本就没有取胜把握，这更促使义经急于完成修行，不能让兄长作无谓的牺牲。跟着静御前又会为义经进行寄钢，令神威棒增至四格。



地神界试练

这时在平泉的大屋有传送光柱可接直送两人到金色堂，这次由弁庆经右手边光之门到地下界。这里的敌人同样具有继承魂魄强化的能力，而道上有多个分岔通路，不过其实每段路的分歧内都能取得物品，第一段路右行有"特效丸"。第二段路左行有防雷攻击饰物"黄雷之勾玉"及"天钢锥石"。第三段路往左行要向深处跳起攻击取"天钢锥石"，至于高层的两个宝箱现时取不得。最短路线是左、右、右。走到绿色洞窟有记录光柱，经光之门传送到瀑布洞，便要和六手如来战斗。

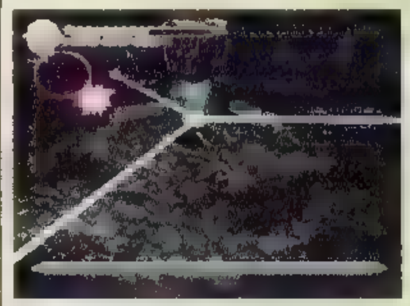
BOSS BATTLE：六手如来

对方有两层体力槽，己方必须打至对方蹲下才能给予极大的伤害，可在那时发动神威延长攻击时间。要注意对方攻击距离虽不远，却能扫中180度的广范围，因此命中二次后最好立即防御对方的攻击。当对体体力剩下四分一时，会储力作前向720度转身斩兼射出直向远距离火焰，又或是跳起砍地面激起广范围火焰。击败对方能获得"反魂符"。

打倒六手如来后继续前进，于瀑布洞出口两边都有"天钢锥石"。接下来也是分岔路，第一段路左行要先破坏石柱才能走，内里的宝箱有弁庆武器"五钴杵"。右行则有"天狗之秘草"。第二段路中间的洞内有三枚"天钢锥石"。右行可取得弁庆武器"镰枪 豪"。第三段路左行有"净解のお札"及"天狗之秘草"，右行有藏着大量金钱壶。最短路线是中间、左、中间。同样经光之门可传送到首领房间去。

BOSS BATTLE：岩社

敌人有二层体力槽，其弱点是中间浮于半空的岩石，但你却无法打到它。对付方法是先攻击围着它的四枝石柱令它们倒下，但要注意攻击时那些石柱会发放电击，因此看见它们透出电光就要走开。此外石柱也会以三支一组向你压下，与及由中间的首领放出数条弯曲的电光。

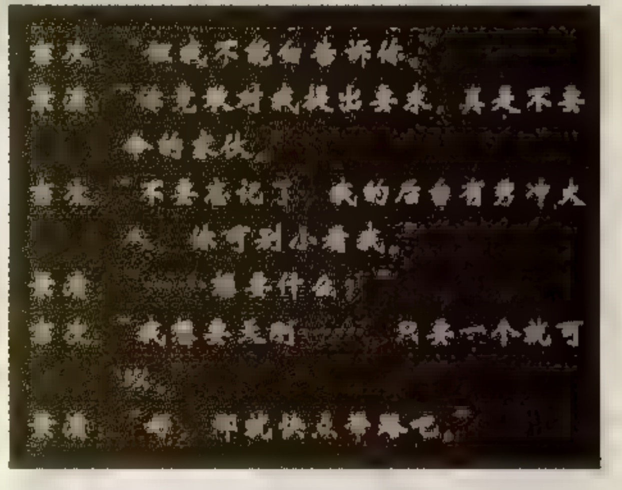


当石柱差不多全倒下时，岩社会放出三个小雷岩，并分内在三个方向射出电光扫射整个场地，那时只有顺着电光方向走避。当四条石柱都倒下，中央的岩社亦会降下让你攻击，那时就要集中火力，不过需小心攻击中小雷岩仍会在附近向地上射电光，所以要留意着动向边避边攻击。往后的攻击模式并无不同。

在战斗中发动神威后对方有机会获得特注武器材料"岩社之碎片(岩社のかけら)"。

最后的试练

弁庆战胜后可获得"岩社之天钢"，此外在地上的红箱取得材料"宝饰之棍棒"。离开金色堂后会看见吉次竟然与平景清做交易。

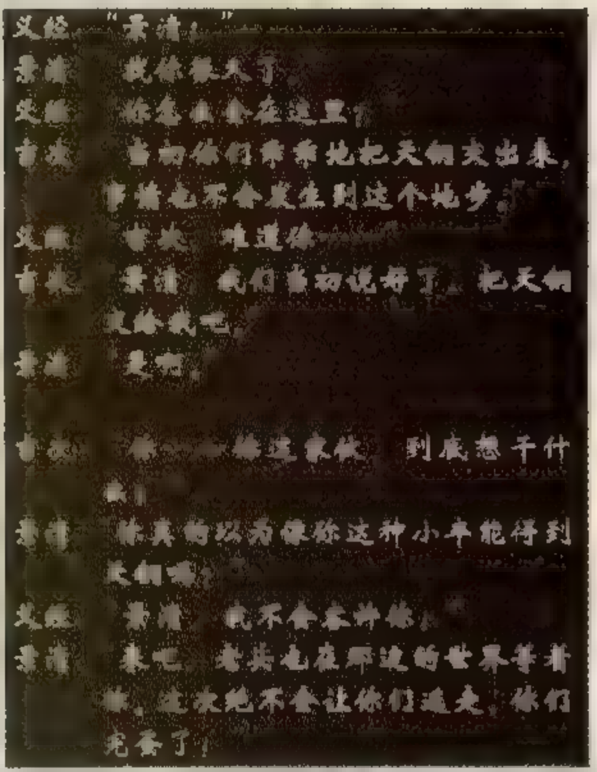


回说静御前为弁庆进行寄钢后，要再一次前往金色堂，这时其实能够交换角色进入之前往法进入的迷宫。义经进地神界能于第三段路左边洞跳到高层开宝箱取得"如来丸"及"暴君の御守り"。由弁庆进入天空界，于第一个升降八角台会往下降到另一处，在那里能分别取

得"金500"、"特效丸"、"愤怒の御守り"和弁庆武器"月平十文字枪"。

回到守剑天神龛前上半透明楼梯进入，内里是个像宇宙的无限空间，义经与弁庆都要接受最后的试练，分别和自己的幻影战斗，幻影的行与你完全相同，而取胜的唯一方法就是使用神威，发动后等对方向你攻击时按键反击，首两次攻击只需反击一次，但最后的攻击必须连续反连两次才算成功。

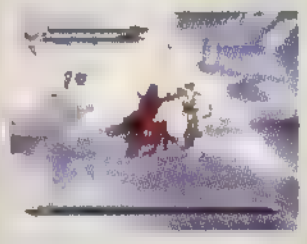
完成试练后两人会获得新武器，义经是"光轮之太刀"，弁庆是"神铁棒"。

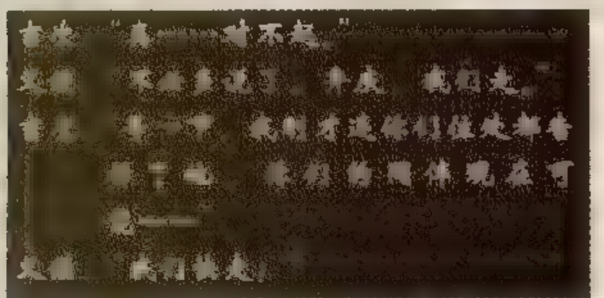


当两人要离开金色堂时，却于前庭市上平景清，亦知道吉次出卖了自己，但景清却反口欲杀掉吉次，反倒被义经所救。接下要选择其中一人迎战景清。

BOSS BATTLE：平景清

再次与平景清战斗，对方有三层体力槽，而使用的武器变成双刃枪，所以攻击范围变大，由于对方的攻击快速，所以最后发动神威重叠提高反击机会，其次就是别主动进攻，而是对方攻势削弱再从后出击。但同时注意别与对方拉开太远距离，因为这样景清会放出远距离大范围剑气。

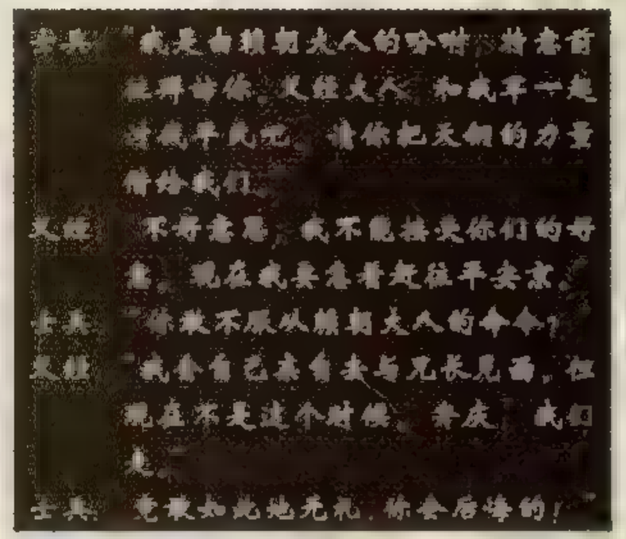




平景清落败后便会逃去，而吉次连忙向两人道歉。本来义经两人亦不打算追究，可是吉次却告知已透露了匿藏静御前的大屋所在，两人连忙赶回平泉。另一方面平氏的九妖亦施展法术向平安京攻击，受到魔气侵袭的村民都死去。而义经赶到平泉已来迟一步，倒地的卫兵告知音日子已被平氏带走。另外源赖朝亦派人与义经接洽，希望能借助后者的天钢之力，不过义经却拒绝了请求。来使以为义经背弃赖朝，义经回答他现在急于赶返平安京，因此没有时间与兄长会面。

完成修炼，从守剑天处获得新力量的义经，击败了追他而来的景清。

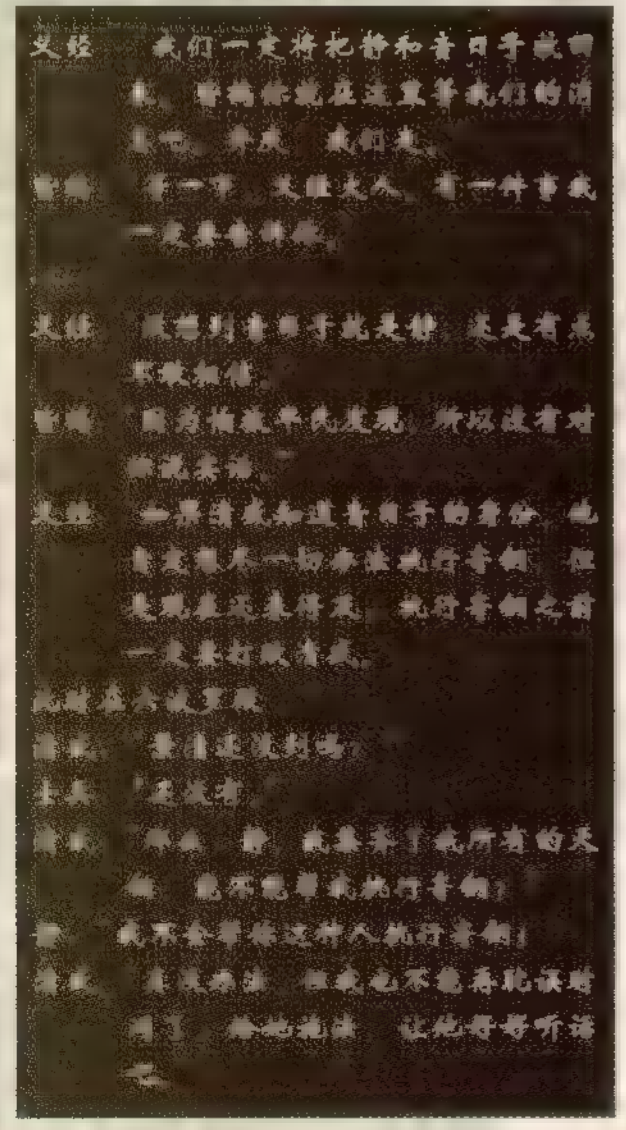
但是由于吉次的背叛，静和其他同伴遭到平氏的威胁……。



第三章 魔都平安京

面目全非的京都

义经、弁庆和皆鹤姬回到街道发现已成为颓垣败瓦，幸好部份生还者躲进山洞中，而那里亦成为了根据地。与皆鹤姬谈话能进行记录，左手边山洞是锻冶屋，亦可向旅行商人购买各种回复道具。经右上的通道能到井底，那里的宝箱有"如来丸"。



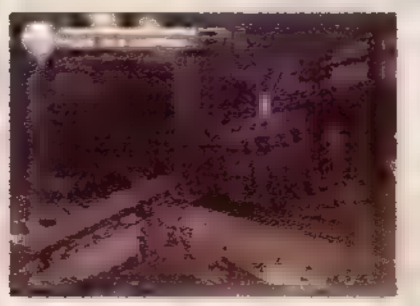
要离开洞穴时皆鹤姬却表示有要事告之，原来音日子与静御前其实是同一人，难怪从未见过两人同时现身。另一方面音日子已被押解到平清盛面前，义经相信对方会利用音日子寄钢的能力，两人唯有尽早行动。

离开街道可选择先前往玉依人之庵，那里亦已遭彻底破坏，在那里的两个宝箱能取得弁庆新武器"重刃之剃刀"和"天钢雏石"。而深处的井能返回街道的洞穴去。

接着先选弁庆前往鞍马山，于入口干涸的溪州能找到"天钢雏石"。第二段路小水池宝箱内有"特效丸"。经左边的路上山后再沿分岔路南行山崖跳下能在壶中取得"仙力水"，其旁边较高的岩石上亦有"天钢雏石"。回到上层沿路往东行通过以前有门的路，在那里途中也有"天钢雏石"，过了树干独木桥的宝箱则有弁庆武器"方天戟"。回分岔路朝北路进发有记录光柱，跟着朝南面绕道沿斜坡上山朝义经居处进发，途中能分别得到"天狗之秘草"、"天钢雏石"，而在义经已破败的家前的宝箱有饰物"三宝轮人"。

离开鞍马山再往妙业寺，需沿着倒塌的寺门屋檐翻过去，于第一段楼梯右下的树根有"天钢雏石"，亦可于壶中取得"护神水"。上楼梯打倒喽罗后也有"天钢雏石"，而于螺旋楼梯尽头的大门旁有"天狗之秘草"。进大门后便看到剧情交待平清盛要音日子把他收集到的天钢融合在一起，当然遭到对方的拒绝，平清盛唯有命九妖出马。

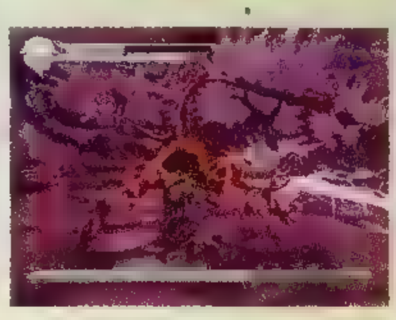
回说弁庆他们到了妙业寺内庭，于第一间寺庙内并没有特别。往西行进之前要弁庆破门而入的寺庙，在半倒下的柜垂直跳攻击会找到"天钢雏石"。地上的宝箱则藏有弁庆武器"红莲棍"。



继续前进上楼梯后先往右手边走到第一间寺庙屋檐，在那里可分别于两个小露台取得"天钢雏石"。而在已被破坏的大钟旁的岩石上壶中是即效性回复道具。接着往西走进以前对付夜鸟的空地，需要再与样子相同的怪物雷兽战斗。

BOSS BATTLE：雷兽

此敌人有三层体力槽，其基本攻击模式与夜鸟相同，所以记紧要攻击两次后后防御。而今次首领的攻击都带有雷击，甚至能令人麻痹，所以最好为出战的角色装备"黄雷之勾玉"。收拾它后则可得到"赤黄之勾玉"。



在战斗中发动神威后对方有机会获得特注武器材料"雷兽之爪"。

硬闯妖练众之馆

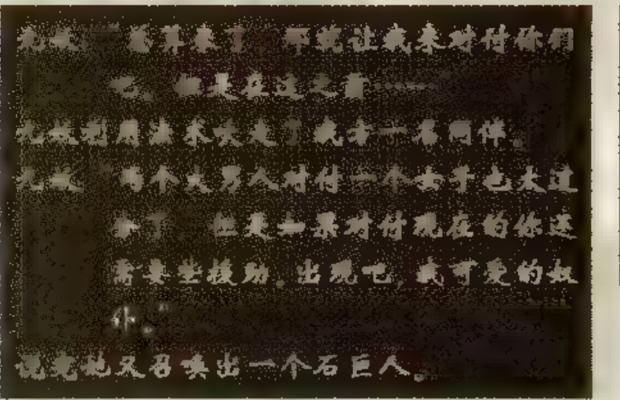
于空地深处的神龛前能找到"天钢雏石"，接着可进入妖练众之馆，这时另一人会前来会合，两人会遇见九妖，对方施术将他们分别传送到此迷宫不同地点，首先会控制义经行动。起点是个书库，于右边宝箱有"青紫之勾玉"，在书柜前半空有"天钢雏石"。以二段跳翻到书柜顶能再找到"天钢雏石"。

沿路前进会遇上新敌人，他们都懂得使用不同的法术，青色是冰、红色是火、黄色是雷、紫色是毒，被击中更会附上不良效果，还会瞬间移动，因此相当难缠。于分岔路先往右前进，途中两侧的书柜都能以跳跃翻过，右侧书柜木梯前有"天钢雏石"，左侧书柜则找到义经武器"妖刀 左文字"，但要注意会吸体力。于尽头的房间需要面对大量敌人，全部收拾后能得到破解封印道具"苍玉之轮珠"。

回到分岔路往上走的房间有"如来丸"，于中央怪兽尸体头部攻击能找到"天钢雏石"。沿路走到深处会看见地上有两个印，而前的大门的封印则显现"苍红"二字，角落则有记录光柱。当义经踏上蓝色的印记后就会转用弁庆。

弁庆的起点是间书房，在宝箱内能取得他的武器"龙蛇棍"，左下角落的架上有"天钢雏石"。他所走的路并无分歧，走到下个房间是以前到过有怪兽尸体的地方，破坏左上角的壶有"破魔水"。在下个房间角落能拾到"神力水"，消灭那里的大量敌人后便得到"红玉之轮珠"，往回走向上行便能与义经会合，分别踏着地上两个印记开门。

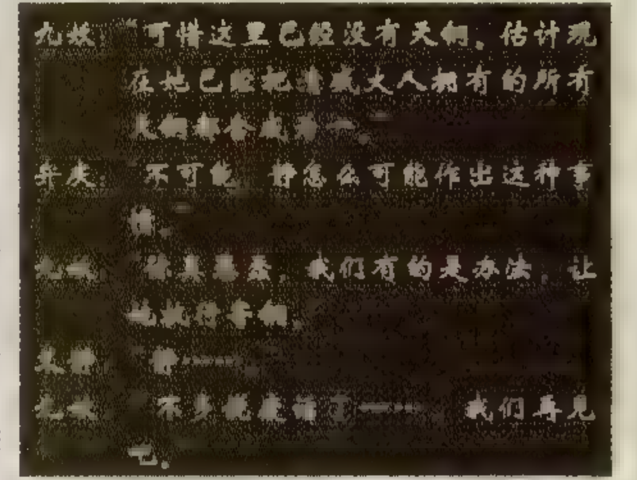
这时可选择使用的角色，进内会见到九妖，对方会将另一人打晕，还是两人来对付一名弱质女流未免不公平。跟着她便会唤出石巨人作战。



BOSS BATTLE：九妖

九妖有两层体力槽，由于此战的目标是她，因此怎样攻击石巨人也无效，但平常会发现根本无法击中九妖。对付的方法是发动神威，等石巨人向你发射多向绿气弹时把它们反击回对方身上。成功后九妖就会现身为石巨人回复体力，趁这良机上前连环攻击。

在战斗中发动神威后攻击九妖可获得特注武器材料"水晶玉"。攻击石巨人



击败九妖后，对方却说自己并没有天钢在身，因为音日子已经为平清盛将所有天钢合而为一，义经也得知音日子是受到对方控制才会受摆布，然后九妖便会消失。

再捣六波罗殿

离开妙业寺前往五条桥，在桥上会要与大量敌人战斗，因此最好发动神威应付。过桥后往左下能取得"净解のお札"经右上或左面的路都能进入大宅，但要小心这里有箭手。经右上的小巷越过破墙进后园有宝箱取"金 1000"。

再次进入以前到过的囚房，在入口旁的大树藏有"天钢锥石"。进囚房内要小心会遭掉下的岩石击中，于分岔路朝上一直走，途中有落石的通道也有"天钢锥石"。至于另一个牢房外则有"天钢锥石"。

经首个分岔路往左下楼梯会碰上像相扑手的新敌人，它们懂得打击自己提升攻击，而且耐力惊人。而那里的宝箱内有"金 1000"。走进之前曾救皆鹤姬的囚室，便要和魔化的平锹鬼盛俊战斗。

BOSS BATTLE：魔化平锹鬼盛俊

今次对方有三层体力槽，而且行动相当敏捷，不单可冲刺撞过来，还能瞬间绕到自己的背后。此外当他储力直撞墙壁后，还会引起落石。选择以义经战斗的话，便利用跳跃绕到对方背后连环攻击，当然亦可发动"神威重叠"施展反击。

击倒平锹鬼盛俊后便能前往六波罗殿，在九曲桥上的敌人虽然大同小异，但是数量却变得更多，尤其是第二段路有大量的箭手，收拾后可于途中找到"天钢锥石"。于以前提及要经荷叶到达的小岛，能再一次取得物品，包括义经才能得到的"特效丸"，与及弁庆推开石碑取得武器"青龙偃月刀"。第四段路的右侧宝箱内亦有"特效丸"，到达六波罗殿前则要面对两名重装武者。

进入殿内再次走到竹子小径，壶中"净解のお札"，在那里会感应到"天钢锥石"，却发现找不到，其实它是位于隔壁通道右侧。当主角走到另一边竹子小径前会有怪物破门而出（为方便解说且称它为西门），打倒后进内有记录光柱，另一人亦会前来汇合。

这时先别沿楼梯往上层，而是经另一竹子小径到以前与平清盛会面的大殿，那里会有大量使用各属性法术的敌人。上楼梯打倒出现的敌人会有宝箱掉下，能获得具备自动回复体力的饰物"药师の饰り石"。于大殿上层左侧尽头有"如来丸"，使用义经沿右侧的柜跳到横梁中央，与及平清盛座位都能找到"天钢锥石"。

回到西门的记录光柱那里沿楼梯往上一层，于首个房间可经柜子跳到横梁上取得"净解のお札"及"天钢锥石"。继续走需要挥刀破坏垂廉才能走到外围走廊，通道上往深处走的壶有"仙力水"，其旁边的垂廉也能破坏供前进，但要注意下楼梯后需面对四只相扑手怪物，由那里前进是个房间，那里能取得"金 200"及义经的防具"八笼"。

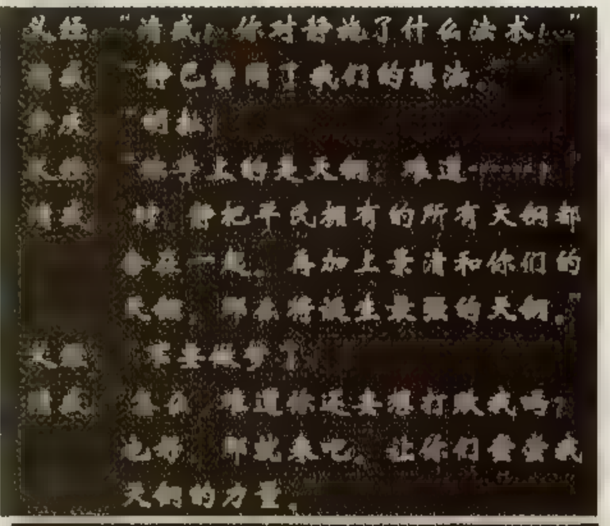
折返外壁走廊朝另一方前进，途中有需要弁庆才能破坏的木栏，从中能取得他的武器"极"，而在走廊尽头可得"破魔水"。破坏走廊途中的垂廉能到室内，使用义经沿着柜子跃上横梁能得到新武器"童子切"，由那里下楼梯其实是通往竹子小径另一边的东门，并且会见到同伴破门而入。

由东门上楼梯到另一边的外壁走廊，于角落能取得"护神水"，沿走廊前进亦有需要由弁庆破坏的木栏，内藏他的防具"玄武"。于走廊尽头砍破垂廉则能取得"特效丸"及"神力水"。回到上楼梯的位置，破坏那里的垂廉进室内，有柜供跳到横梁上，能取得中央的"天钢锥石"、"天狗之秘草"与及"金 500"。

沿路继续前进开门到一个练武厅，会遭大量敌人包围，这时正是发挥神威力量之时。消灭所有喽罗后便沿前方的楼梯到守天阁（左右两边殊途同归），而另一同伴亦来汇合，该层有记录光柱，而旁边的壶内全是金钱（其中一个是即效回复药）。由于接下来是连续两场首领战，因此最好先返回洞穴买齐回复用道具（在记录光柱选择退却）。

终极一战

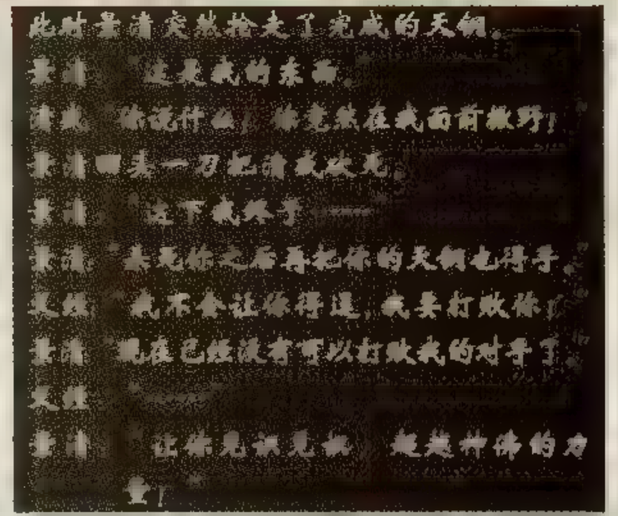
进入守天阁中央的房间便会见到平清盛，而音日子则受到对方控制，平清盛告知已把手上所有的天钢统合而为一，只要得到景清和义经他们那些，就能诞生最强的天钢。接下来便由先前控制的角色与平清盛战斗。



BOSS BATTLE：平清盛

对方有三层体力槽，而且会运用结界包围自己，因此己方难伤对方分毫。他的攻击包括能追着你的火焰，在你站立的地方冒出冰柱，连放三至五次的激光，与及不断收紧的光环。基本上要靠走动来回避（光环可从中跳出去），所以移动缓慢的弁庆相当吃亏。而对付平清盛的方法其实很简单，就是站在其正前方发动神威，当对方向你射出激光时便按□键反击，但要注意需连续反击三次才能一口气破坏结界，如未能一次成功，则要花较多时间。当平清盛没有结界后，便立即跑上前边用"神力水"加攻击力边连环斩，重覆以上行动便可轻易取胜。

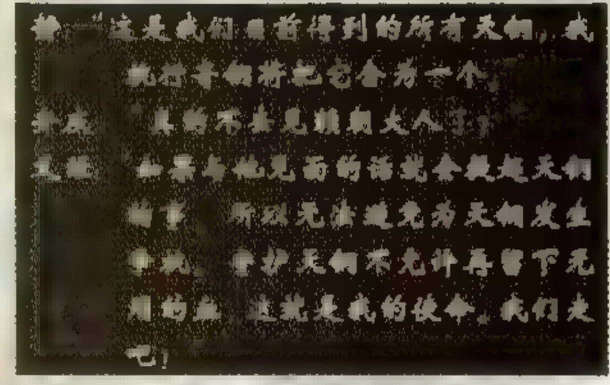
击败平清盛后对方却带着音日子经传送点逃去，两人便尾随传送到一座神殿，想不到平景清也在这里，还把他的天钢交给音日子与平清盛的天钢结合。可是当寄钢完成后，景清却一手抢走，还一刀将平清盛杀掉，还说只要将义经（玩者使用的角色）杀死，便能令天钢达到顶峰。跟着景清会送义经到一个有许多荷叶的水池去，他自己则变身成金光闪闪，称自己已经拥有超越神佛的力量，然后便展开最后之战。



BOSS BATTLE：平景清

对方有四层体力槽，行动极为迅速，而且时常隐形后突然出现在身边攻击，尤其是发出剑气时威力更是惊人，那时最好能跃到叶上避开。此外当首领跃到深处的高台时，就会投下如雨的攻击，四处走动其实可能更易遭击中。对付方法就是尽量使用手上的强化能力道具，并且可发动"神威重叠"反击对方（发动一次仍然很难反击），自然不要再吝惜手上的回复道具。

在平清盛被杀的同时，源赖朝率领军队攻入平安京，失去了主君的平氏一族兵败如山倒，最后舍弃平安京逃往西方，赖朝则以武士为中心重建国家。



静则把所有的天钢融合为一交给义经，这时弁庆问义经是否仍不打算与赖朝相认，义经认为两兄弟重逢必然会牵涉到天钢，到时难免会出现争夺，由于他们的使命是守护天钢避免无意的流血，因此三人决定一起遁世，而本故事亦在此结束。（全攻略完）

通关之后

看完制作人员名单后，可以储存通关档案，就会有新的游戏模式及特典追加。选择新游戏可选现"困难模式"和"继续模式"，选择前者的话无法升级、不能购买物品的情况下开始游戏，而且游戏中出现的宝箱全部都是空的，天钢锥石的位置有所变化（应该说是更少了）。后者能继承玩家通关时的状态重头玩起。而在攻略中提及的异界之门这时能挑战百人斩，于第一章妙业寺可获得"四宝轮"，于平泉桥底得到"红龙偃月刀"，第三章再到妙业寺则获得"狮子王"。特典：届时只开启其中三项，包括重温过场动画、BGM、角色台词。

装备一览

武器

二刀

名称	攻击力	属性	入手地点
无铭の太刀	9		义经的初期装备
铁の太刀	13		"街道"武器店
狐火丸	15	火 +1	妙业寺的宝箱
铁の太刀 业物	16		鞍马山宝箱
钢の太刀	22		"平泉"武器店
钢の太刀 业物	27		"平泉"武器店
斩月丸	31		六波罗殿宝箱
鵺爪の太刀	35	雷 +1	特注品
宝玉の太刀	36		"平泉"武器店
水龙剑	38	冰 +1	天空结宝箱
红丸	50	火 +2	特注品
光轮の太刀	50		第二章完成试练后 根据连击数来提高攻击力
石切	51		"街道地下"武器店
妖刀 左文字	55	毒 +2	妙业寺宝箱。 吸收对方的 HP
兜割	57		"街道地下"武器店
鬼贯	63		"街道地下"武器店
童子切	70		六波罗殿宝箱 体力越少，攻击力越大
雷帝の太刀	75	雷 +3	特注品
狮子炎王	83	火 +3	2 周目，NOMAL 难度下完成妙业寺的试练（三章）
疾风	100		完成武器图鉴后在武器点里查看图鉴 不发动神威时也出现□的提示

棍棒

名称	攻击力	属性	入手地点
弁庆の棍棒	26		弁庆的初期装备
六角棒	34		"街道"武器店
极大木槌	48		妙业寺宝箱
六角棒 凯	50		鞍马山宝箱
铁碎槌	58		"平泉"武器店
金碎棒	67		"平泉"武器店
五钴杵	68	雷 +2	地神界宝箱
龙蛇棍	75	毒 +3	妙业寺宝箱
神铁棒	77		第二章完成试练后 蓄力攻击时攻击范围上升
金碎棒 凯	78		"街道地下"武器店
红莲棍	79	火 +3	妙业寺宝箱
鬼の金棒	80	冰 +3	特注品
狼牙棒	88		"街道地下"武器店
狼牙棒 凯	99		"街道地下"武器店
降魔杵	111	冰 +3	特注品
极	115		六波罗殿宝箱

雉刀

名称	攻击力	属性	入手地点
铁の雉刀	48		完成"街道"的相关剧情
钢枪	58		"街道"武器店
炎尖刀	64	火 +2	五条牢宝箱
蛇矛	67	毒 +2	六波罗神殿 吸收对方的 HP
钢枪 豪	69		"街道"武器店
雷击刀	74	雷 +2	特注品
镰枪	73		"平泉"武器店
镰枪 豪	81		地神界宝箱
月形十文字枪	86		天空界宝箱
重刃の雉刀	98		玉依人之庵
方天戟	101		鞍马山宝箱
重刃の雉刀 豪	110		"街道地下"武器店
浮云	122	雷 +3	特注品
青龙偃月刀	124	冰 +3	六波罗宝箱
红龙偃月刀	130	火 +3	2周目，NOMAL 难度下完成"平泉"桥下的试练
岩透	150		完成武器图鉴后在武器点里查看图鉴 不发动神威时也出现□的提示

防具

帷子

名称	防御力	属性	入手地点
若草	10		义经初期装备
薄金	18		五条牢宝箱
赤革	24	火 +1	"平泉"武器店
月影	30		"平泉"武器店
黑钢	38		天空界宝箱
轰	49	雷 +3	"街道地下"武器店
盾无	53	冰 +2	特注品
八龙	61	（火冰雷毒）+2	六波罗殿宝箱

铠

名称	防御力	属性	入手地点
红铠	21		弁庆初期装备
青威	32		"街道"武器店
白虎	44	火 +1	妙业寺宝箱
小樱	56		"平泉"武器店
黑清	69		"平泉"武器店
紫光	85	毒 +2	"街道地下"武器店
天锁	90	冰 +1，雷 +2	特注品
玄武	103	冰 +3，毒 +1	六波罗殿宝箱

装饰品

名称	性能	属性	入手地点
力の御石	攻 +5		道具店
护身の御石	防 +5		道具店
武护の御石	攻 +3，防 +3		道具店
力法の御守り	攻 +10		道具店
护法の御守り	防 +10		道具店
炎の御守り	防 +2	火 +1	道具店
冰の御守り	防 +2	冰 +1	道具店
雷の御守り	防 +2	雷 +1	道具店
毒の御守り	防 +2	毒 +1	道具店
暴君の御守り	攻 +40，防 −40		地神界宝箱
愈しの御守り	防 −10		六波罗殿宝箱
愤怒の御守り	防 +5	火 +2，雷 +2	天空界宝箱
慈爱の御守り	防 +5	冰 +2，毒 +2	五条宝箱
武神の勾玉	攻 +15，防 +10		鞍马山宝箱
赤炎の勾玉	防 +5	火 +2	天空界宝箱
青冰の勾玉	防 +5	冰 +2	天空界宝箱
黄雷の勾玉	防 +5	雷 +2	地神界宝箱
紫毒の勾玉	防 +5	毒 +2	五条宝箱
招福の勾玉			鞍马山宝箱
赤黄の勾玉	防 +4	火 +3，雷 +3	妙业寺宝箱
青紫の勾玉	防 +4	冰 +3，毒 +3	妙业寺宝箱
斗神の饰石	攻 +20		道具店
守护の饰石	防 +14		道具店
鬼神の饰石	攻 +20，防 +15		六波罗殿宝箱
三宝轮 地	防 +30	火 +2，毒 +3	鞍马山宝箱
三宝轮 天	攻 +30	冰 +2，雷 +3	妙业寺宝箱
三宝轮 人	攻 +10，防 +10	（火雷毒）+3	鞍马山宝箱
四宝轮	攻 −10，防 +15	（火冰雷毒）+3	2 周目，NOMAL 难度下完成妙业寺试练（第一章）
药师の饰石	防 −20		六波罗殿宝箱
福神の饰石			五条宝箱

特注品素材以及获得方法

名称	入手方法	备注
折れた太刀	鞍马山入口处的宝箱	—
鵺の爪	与鵺的战斗中	一次战斗中可以获得两个
锹鬼の手甲	第一次与锹鬼的战斗中	—
大铠の大袖	与荒武者的战斗中	游戏后期出现的荒武者无效
八咫乌の羽	在天空界与八咫乌的战斗中	在空中围绕玩家的时候发动神威
神岩のかけら	在地神界与祠的战斗中	打掉周围的 4 个石柱之后发动神威　最多能获得 4 个
手甲の芯铁	第二次与锹鬼的战斗中	必须连续两次成功神威
宝饰の棍棒	完成地神界的试练	—
水晶玉	与九妖的战斗中	神威命中九妖时
咒诅の手甲	第三次与锹鬼的战斗中	—
巨大な邪骨	与九妖的战斗中	神威中把导弹反弹给巨人
雷兽の爪	在第三章妙业寺里与雷兽战斗	一次战斗中可以获得两个
黄金造りの宝刀	完成天空界的试练	—

特注品一览

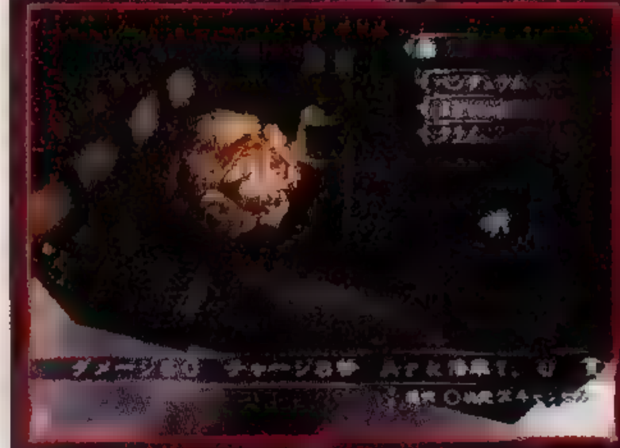
名称	素材 1	素材 2	素材 3
鵺爪の太刀	折れた太刀	鵺の爪	—
雷击刀	鵺の爪	锹鬼の手甲	—
盾无	大铠の大袖	八咫乌の羽	—
红丸	折れた太刀	八咫乌の羽	—
天锁	大铠の大袖	神岩のかけら	—
鬼の金棒	手甲の芯铁	神岩のかけら	—
降魔杵	宝饰の棍棒	水晶玉	咒诅の手甲
浮云	巨大な邪骨	鵺の爪	雷兽の爪
雷帝の太刀	黄金造りの宝刀	雷兽の爪	雷兽の爪

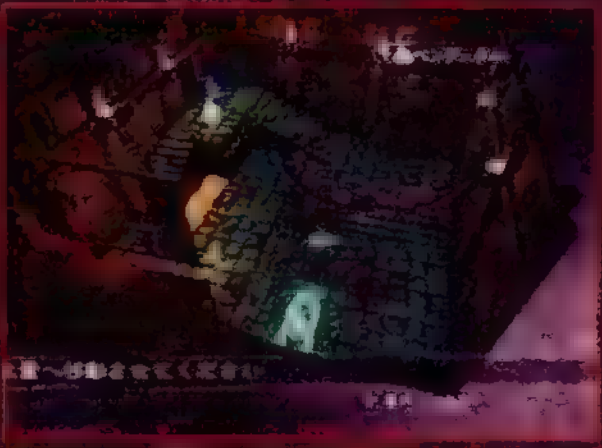
完全陷害手册
游戏基本知识传授

设置及启动陷阱的方法

陷阱的种类主要分为“天井”、“墙壁”和“床（地面）”三个种类，并且分别以“绿色”、“红色”和“蓝色”代表，在战斗进行途中，玩家可以按○键进入陷阱设置画面，并且从“天井”、“墙壁”和“床”三类型的陷阱中选择一种进行设置。但要特别留意，“天井”和“床”的陷阱并不能够设置于同一方格，而“墙壁”陷阱则必须设于邻接墙壁的方格上。

将陷阱设置妥当后，陷阱的“准备时间（CHG）”便会开始进行倒数，当倒数至0时，陷阱就能随时启动，此时玩家需要将敌人引诱至陷阱附近，然后再按下启动陷阱的按钮，“天井陷阱”是“绿色”，“墙壁陷阱”是“红色”，地面陷阱是“蓝色”。如果想陷阱更容易命中敌人，就最好将陷阱设置狭窄的通道，或者楼梯之上。此外，玩家还可以利用每个房间内的预设陷阱来对付敌人，大家只要先打开设置陷阱的MENU，然后再选择“部屋の仕挂け”就可以知道该房间内有什么能够利用的预设陷阱，不过有一些大型的预设陷阱必须达成特定条件才能启动，关于这方面的情报也会为大家介绍。



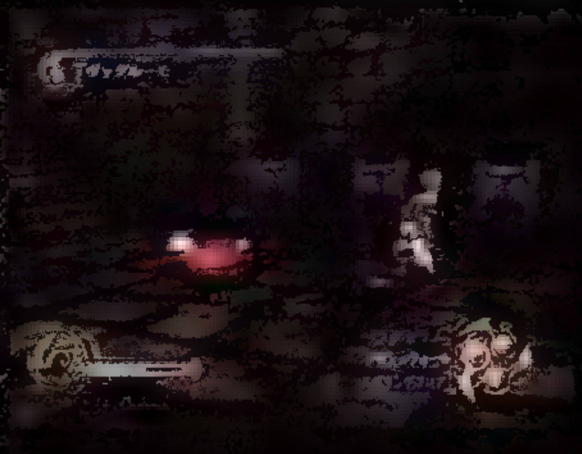


开发新型陷阱

在每一版过关时，电脑会因应玩家的成绩给予一定数量的WARL，大家可以将WARL视成为金钱，利用这些WARL，玩家可以开发出各种各样的新型陷阱，这些新陷阱不单止效果比较高，而且更容易使用，在可能的情况下玩家应尽量研制各种新陷阱。此外，只要拥有足够的WARL，也可以在过版时购买房间的钥匙，开启新的房间。

利用COMBO赚取WARL

© TECMO, LTD. 2005



当敌人受到陷阱攻击时，体力会呈现出红色，如果此时能够再一次利用陷阱攻击他，就称之为COMBO。利用COMBO除了可以给予敌人更大的伤害，还可以令敌下掉下蓝色的宝珠，取得这些蓝色宝珠后就可以获得到更多WARL，而不同陷阱的ARK值也有所不同，运用ARK值高的陷阱形成COMBO时，出现的蓝色宝珠数目也会增加，如果玩家希望在战斗中多积攒一些WARL来开发陷阱，就应该选用一些ARK值较高的陷阱战斗。

留意陷阱的特殊效果

陷阱本身除了可令敌人受到伤害外，还有许多特殊效果，当中包括“强制移动”、“磁力效果”、“贯通”、“怒”、“暗黑”和“油”等等，下面逐一为大家介绍。

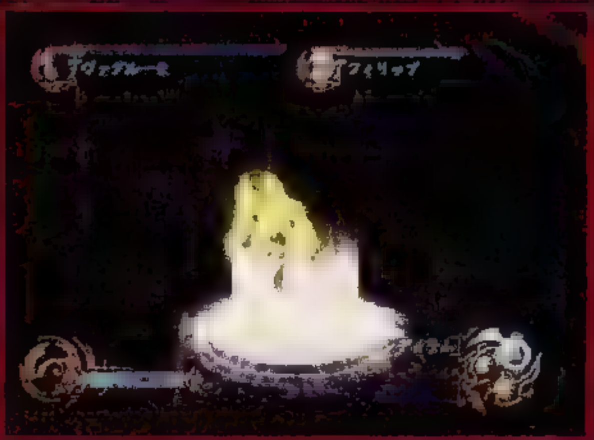
强制移动

当敌人受到拥有“强制移动”能力的陷阱击中时，其身体会被撞到数格以外，假如玩家将另一陷阱设于其被撞击的坠落地点，就可以做出有效的Combo。

磁力效果	贯通	怒	暗黑	油
拥有磁力效果的陷阱能够发出磁力，将范围内的敌人吸引过去，跟强制移动有着近似的效果，同样是设置Combo时的重要一环。	贯通型的陷阱在发射后能够同时贯通数名并排的敌人，虽然攻击力不及其他的陷阱，却可以同时令多名敌人受到伤害。	辅助系的陷阱效果，当敌人因被陷阱击中而进入发怒状态时，他便会不顾一地追赶着主角，玩家可以藉着这种特性，引诱他们坠进自己的陷阱。	相当不错的一个特殊效果，受到暗黑效果的敌人行动会变得极迟缓，相对地坠入我方陷阱的机会就更高。	处于油状态的敌人，当受到火炎系陷阱攻击时，便会继续受到极大的伤害。

留意敌人的种类

当遇上新的敌时，玩家应先留意他们的种类。短剑系的敌人移动快、攻击力低，一般的陷阱很难攻击中他；重锤系的敌人行动力低、攻击力强，而且强制移动的效果很多时候对他无效；弓箭系的敌人拥有不错的移动力，还懂得利用弓箭从远攻击我方，必须时常留意他的行动；至于神官系的敌人虽然体力比较少，但却懂得为同伴进行恢复及做出远距离攻击，在可能在情况下应先将其击倒。此外，玩家可以从“侵入者情报”中得知敌人的资料及特殊能力，避免以错误的方法进行攻击。顺带一提，当玩家踏上黄色圆盘时就可以恢复体力。

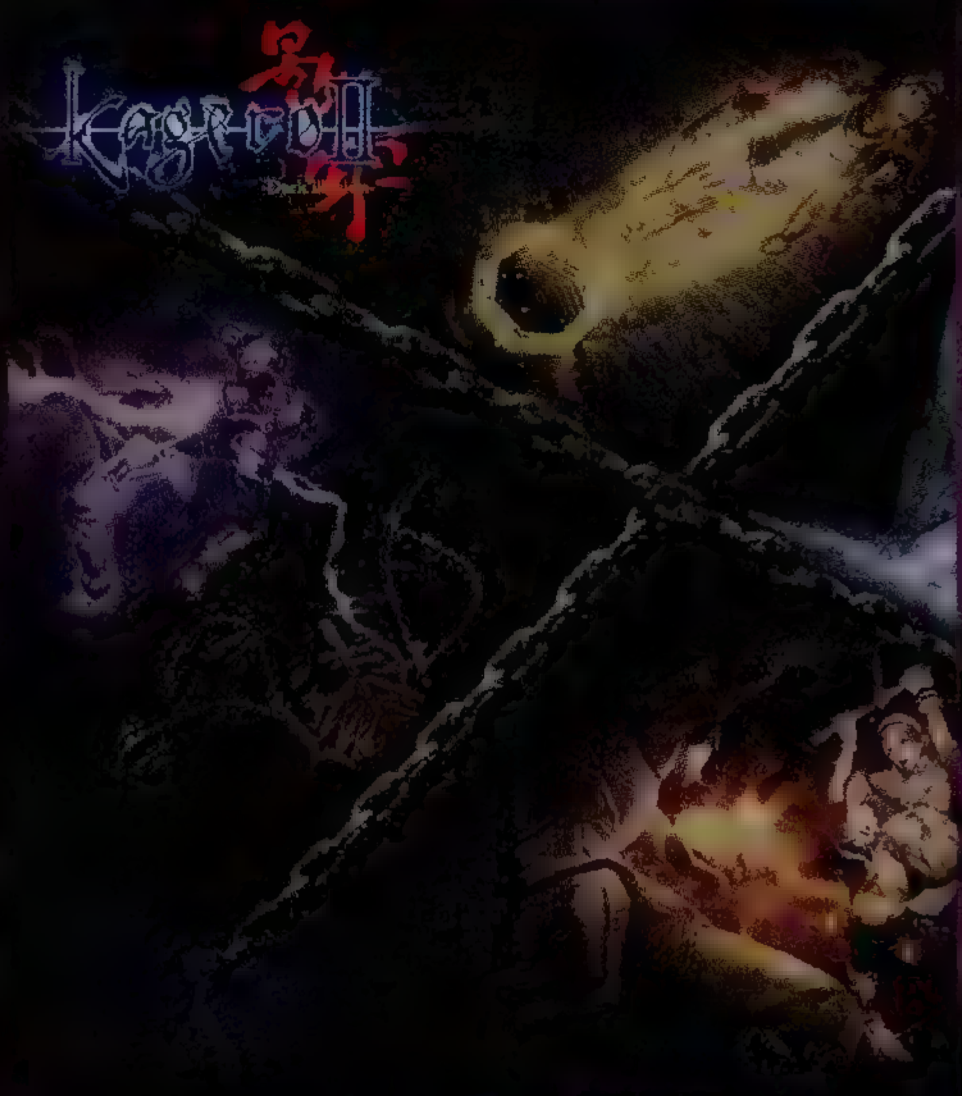


瓶	花瓶系的阱陷对其无效。	冰	冰冻系的阱陷对其无效。
[illegible]	夹击系的阱陷对其无效。	[illegible]	电震系的阱陷对其无效。
岩	岩石系的阱陷对其无效。	油	油状态的阱陷对其无效。
壁	来自天井的阱陷对其无效。	怒	怒状态的阱陷对其无效。
床	来自地上的阱陷对其无效。	磁	磁力状态的阱陷对其无效。
[illegible]	飞行系的阱陷对其无效。	[illegible]	能够为同伴回复体力。
炎	火炎系的阱陷对其无效。	[illegible]	没有特别效果。
电	电击系的阱陷对其无效。		

●TECMO●1人玩●ACT●6月30日●7140日元
●记忆容量64KB●DVD-ROM

影牢Ⅱ 黑暗幻觉

笔者 MINAMOTO



MAIN STORY & SIDE STORY 流程表

※ (1) = 1周目, (2) =2周目, (3) =3周目

MISSION 1 綻び
战士アラン
战士ラルフ

M1 SIDE STORY(2)
冰术士オーガスト

M1 SIDE STORY(3)
农民グッセン
农民シュピッセ
农民レイデン

答案: みんな一緒
没有战斗

答案: 仲間は……
没有战斗, 有故事

MISSION 2 魂代の价
战士マーカス
弓兵エレン

M2 SIDE STORY (1)
答案: 子猫にありがとう
骑士エイセメン
斧骑士アクスト

答案: もういいの
没有战斗

M2 SIDE STORY (2)
盗贼ヘーゲル
弓兵トーラ
神官チェリア (逃走)

MISSION 3
罪き深者たち
农民ボリード
大槌男ダグラス
盗贼アラディン
农民ハンナ
战士エルヴィン
骑士
弓兵シャロン
炎术士ヴァグルーモ
盗贼フィリップ

M3 SIDE STORY(1)
战士
战士ドレイク

M3 SIDE STORY(2)
答案: 岐路に…………
没有战斗

答案:
冰术士ドレフアス

MISSION 4
宿命の枷
弓兵ヴェロニカ
冰术士ブリザルド
大槌男ダドリー
盗贼ルイス

M4 SIDE STORY(1)
弓兵アマリエ

M4 SIDE STORY(2)
女雷术士アルテスナ
キンド

MISSION 5
狩する者
骑士アルビン
冰术士シュトルモ
农民エリック
农民ジェフ

M5 SIDE STORY(1)
战士ドラグン
炎术士ラーヴァ

M5 SIDE STORY(2)
农民ヘティー

MISSION 6
残された道
骑士ゴードン
神官エレアノール
弓兵マイラ
骑士ジェラルド
暗使フォオナ

M6 SIDE STORY(1)
ダルド
ムンゼ

M6 SIDE STORY(2)
答案: ドリンクを饮む
农民メルチ
大槌男オーフゼン

答案: ドリンクを饮まない
农民メルチ
大槌男オーフゼン

MISSION 7
それぞれの思い
骑士モーリス
斧骑士シーザー
弓骑士ラヴィニア
大槌男ロイド
战士エドワード
骑士リッグ
骑士コンラッド
冰术士フリスカ
弓兵エリカ

M7 SIDE STORY(1)
答案: 和解する
没有战斗

答案: 和解しない
神官ナール
神官ルディオット

M7 SIDE STORY(2)
冰术士ジョハネス司祭

MISSION 8
苍き遗产
战士ジョニー
枪骑士バーンハード
雷术士トライデント
弓兵ミランダ
神官アンジェラ

M8 SIDE STORY(1)
答案: やさしさ?
弓兵フェルスチェン

答案: 合言叶?
フェルスチェン

答案: 合言叶? →やさしさ?
盗贼ボビイ
骑士レドリッチ

答案: 合言叶? →何かの奕买
ボビイ (逃走)

M8 SIDE STORY(2)
答案: カタリーナの诱いを受け入れる
没有战斗, 少年登场打倒伪カタリーナ

答案: 断る
少年登场, 打倒伪カタリーナ

MISSION 9
苍き遗产
战士グレン
弓兵セレナ
弓骑士ブリギッテ
骑士アドルフアズ
神官イレーネ
雷术士イルミナード
暗杀者ヴァレンタイン
战士レイモンド
战士ダムニンダ
暗杀者オリヴァー
骑士ハミルトン

M9 SIDE STORY(1)
斧骑士ヴァルタリア
骑士ウィルダー
骑士アングリイフ
斧骑士フリューゲル
斧骑士レクター
斧骑士フランク

M9 SIDE STORY(2)
雷术士グロール

MISSION 10
权力を望む者
答案: はい
ジョイス→Bad Ending
答案:
弓骑士リリー
斧骑士コロノ
雷术士アルダー
暗杀者ルーファス

M10 SIDE STORY(1)
斧骑士アヒム
邻国の王子サマ

M10 SIDE STORY(2)
大槌男レイモン
暗杀者ジュウゾウ

MISSION 11 母
战士ヴルカーノ
骑士アーサー
斧骑士ライオネル
暗杀者モーゼス
??? (カタリーナ)

M11 SIDE STORY(1)
フィスチェン
スケルチェット

M11 SIDE STORY(2)
勇者キハーン
贤者バンサ

MISSION 12
れた纽
枪骑士フランシス
战士アンドリュー
雷术士ヴルガノン
弓兵アルマ
战士ジーレマイア
弓骑士アオリーン
斧骑士ゲイブリエル
骑士アルフォンス
枪骑士スティーブ
弓骑士アーシュラ
大魔道士メテオリート
暗使いルイザ
战士ロジャー
女冰术士フリーダ

M12 SIDE STORY(1)
大魔道士ジルベール
暗杀者ラン
少年登场

M12 SIDE STORY(2)
案答: 私をお探しですか
シルヴォルフ
案答: いいえ
シルヴォルフ
案答: いいえ→そうです
没有战斗, 但シルヴォルフ会于M14的SIDE STORY登场

MISSION 13 护り手
女炎术士バルバラ
女魔道士エメラルド
女雷术士ブラチノ
暗使いテネブロ
??? (ベルトラン)

M13 SIDE STORY(1)
斗士カーマ

M13 SIDE STORY(2)
フルチェットを助ける (EVENT)
リゲド
ジャグド
答案: 助けない
リゲド
ジャグド

MISSION 14 享受
案答: はい→结局A
暗使いグクド
农民ブレンダ
弓骑士ミッシェル
大魔道士ディアブロ
战士エルマー
??? (レイチェル)

案答: いいえ
斧骑士バジル
弓兵ジュリア
冰术士ラヴァンゴ
枪骑士アイザック
???? (ヘルメオ)
レギオン アーシュ
女冰术士フロスタ
暗杀者アロン
大槌男アルバート
大魔道士ベネディクト
レギオンヘクル

M14 SIDE STORY(1)
レギオン
レギオン レム

M 14 SIDE STORY (2)
※シルヴォルフ生存时
マイテ

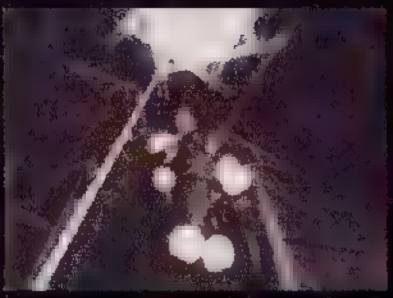
MISSION 15 坏棺手
与魔神战斗
※胜利→结局B
※败北→结局C

M15 SIDE STORY(1)
ミレーア

M15 SIDE STORY(2)
盗贼女性
フィネガンの影
少年

最后魔神攻略法

在MISSION 15，必须击倒魔神才能进入真正结局。在一般情况下，魔神不会受到任何陷阱伤害，而惟一的方法就是启动DRAK ILLUSION“永劫の刻印”，并且让魔神进入魔法阵之中。受到“永劫の刻印”攻击后的魔神实力会被削弱，此时就可以利用“イビルスタンプ”、“イビルキック”和“イビルアッパー”直接伤害他。但要留意，魔神的体力越少，攻击的速度便会越快，玩家最好经常按着R2确认魔神的行动，如发现他正在储气就要立刻回避。



RACHAEL 攻略法

在MISSION 14，如果选择跟RACHAEL（レイチェル）战斗，并且将她击倒便可以进入结局A。RACHAEL的行动速度十分快，而且还会启动我方的陷阱，是一个十分麻烦的对手，不过在1对1的情况，要打倒她不算太难，反而最麻烦的是她身旁的大魔道士ディアブロ，他会使用穿墙的魔法，在远处进行偷袭。所以笔者建议大家在开始时先不要杀掉农民ブレシダ，这样便不用同时对付レイチェル和ディアブロ，战斗起来会轻松得多。另外，多利用可产生地震的“クエイクボム”来做Combo，只要小心应付则不难取胜。

四个结局出现条件

结局A	在Mission 14，跟レイチェル谈话时回答“はい”，并将レイチェル打倒。
结局B	在Mission 14，跟レイチェル谈话时回答“いいえ”，接着在Mission 15时败给魔神。
结局C	在Mission 14，跟レイチェル谈话时回答“いいえ”，接着在Mission 15时战胜给魔神。
Bad Ending	在Mission 10，回答“はい”离开皇宫，便会跟ジョイス战斗，战胜后进入Bad Ending。

隐藏要素公开

完成结局A	能够以11000Warl练成陷阱“デスハンマー”。
完成结局B	能够以10000Warl练成陷阱“デスアイアン”。
完成结局C	能够以11700Warl练成陷阱“デスピラー”。
レイナ服	总Ark超过100000后，能够以10000Warl炼成“レイナ服”，其后可于游戏设定更换服饰。
ミレニア服	总Ark超过300000后，能够以20000Warl炼成“ミレニア服”其后可于游戏设定更换服饰。
SOUND MODE	打倒所以敌人（SDIE STORY角色不计算在内），角色图鉴后便会出现SOUND MODE。
GALLERY MODE	炼成游戏内全部陷阱后出现。

有关SIDE STORY

SIDE STORY的人物是会根据玩家选择的答案及爆机次数而改变，而上一作影牢的女主角“ミレニア”只会在单数的爆机次数出现，例如第一次爆机、三次爆机、第五次爆机，如此类推。在单数爆机的场合，只要进行MISSION 15的SIDE STORY便有机会遇上“ミレニア”。

钥匙	所需Warl	开启地点
钟楼の键	5100	黑の森の馆
拷问部屋の键	1200	黑の森の馆
回廊の键	9000	黑の森の馆
镜の广间の键	10000	黑の森の馆
梁の部屋の键	1000	黑の森の馆
私室の键	2500	王宫
大时计の间の键	5000	王宫
工作室の键	3000	古城
地下牢の键	2000	古城

八大DRAK ILLUSION启动方法

命运之时刻

使用地点：王宫・大时计の间

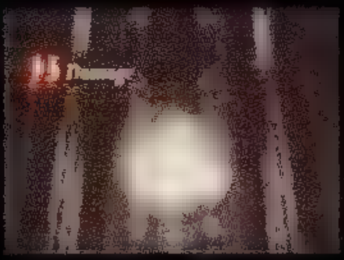
1. 使用自己的陷阱令“时计の振り子”启动。
2. 引诱敌人前往房间中央的黄色格子，然后用陷阱使他无法行动。
3. 启动楼梯下的黄色水晶，开启陷阱。

人间大炮

使用地点：古城・作战至

1. 启动上层黄色水晶，令大炮的头部往上。
2. 在上层使用陷阱将敌人推至大炮便会发动。

狂想音乐盒



使用地点：黑い森の馆・玄关

1. 先用自己的陷阱攻击楼梯两旁的洋烛台，令其发光。
2. 在两个洋烛台发光的状态下，引诱敌人踏足两个洋烛台中间的标记。

上天的裁决

使用地点：黑い森の馆・钟楼

1. 利用ペンデュラム等陷阱将大钟击落。
2. 当敌人踏足大钟掉下来的位置（2X2）便会发动。

魔鬼空中千秋

使用地点：黑い森の馆・玄关

1. 利用火属性（例如：ヘルファイアー）的陷阱攻击房间中央的喷火位，启动“吹き上げる炎”。
2. 接着利用陷阱将火药箱及上层的蓝光烛台破坏。
3. 将敌人锁定于两条电柱中间，接着启动黄色水晶，令两条电通电。
4. 移动至上层中央的千秋位置便会发动。

野兽的晚餐

使用地点：古城・诘め所

1. 利用电击系的陷阱令水车通电。
2. 通电后水车会高速回转，将敌人推至水车处便会发动。

堕落者的咆哮

使用地点：古城・地下阶段

1. 先将敌人固定于魔神像前方，接着使用プッシュウォール启动杀人トロッコ，令魔神像的头掉下。
2. 魔神头掉下后会一直滚至墙壁，如接着到墙壁便会爆炸。玩家必须在它未触并墙壁之前，利用ペンデュラム令魔神头转往魔神身体。
3. 当魔神头到达魔神身体时，堕落者的咆哮便会发动。

永劫の刻印

使用地点：黑森之馆・封印之间

1. 利用自己的陷阱击倒祭坛上的两条柱，此时在地上会形成一个以蓝色线围成的长方形。
2. 引诱魔神进入长方形中间的魔法阵，永劫の刻印便会启动。

全陷井效果一览

天井陷阱

陷阱名称	Warl	伤害	填装时间	效果时间	效果范围	倍率	炼成必须陷阱	备注
メガロック	0	60	8	—	1×1	1.0	初期装备陷阱	贯通、反射、在斜坡时滚动
アイアンボール	2000	65	10	—	1×1	1.0	初期可开发陷阱	将敌人撞离4格、反弹两次、在斜坡时滚动
フレアロック	4250	70	8		1×1	1.0	アイアンボール	贯通、追加火炎伤害、在斜坡时滚动
スノーボール	4250	20	9	—	1×1	1.2	コールドアロー	敌人卷进球底、在斜坡时滚动
ボルトロック	5750	9000	50	10	1×1	1.0	スノーボール、アンボール	掉下、通电效果、反弹一次、在斜坡时滚动
イビルスタンプ	8000	50	10	—	1×1	1.3	バナナノカワ	无视敌人防御力
カビン	1000	1	2	4格	1×1	1.7	初期可开发陷阱	效果特续至目标行走四格
アブラカビン	4000	1	5	4格	1×1	1.8	ローリングボム	效果特续至目标行走四格、油状态10秒
タライ	0	10	3	—	1×1	2.0	初期装备陷阱	怒状态持续10秒
ペンデュラム	0	45	5	—	3×1	1.0	初期装备陷阱	敌人被弹离3格
メガパズソー	3150	30	6	—	n×1	1.2	キラーパズソー	敌人被弹离2格
ギロチン	3400	25	6	—	1×1		メガパズソー	连续掉下三块刀片

陷阱名称	Wart	伤害	填装时间	效果时间	效果范围	倍率	炼成必须陷阱	备注
バニッシャー	4150	10	5	—	1×1	0.2	メガバズソー	敌人被弹离2格、4段攻击
メガヨーヨー	4400	55	10	—	1×1	1.5	バニッシャー、メイデンハッグ	敌人被弹离3格
フォールニードル	6900	45	10	—	1×1	0.8	バニッシャー、サダージェイル	无视敌人防御力
デスハンマー	11000	60	4	—	3×3	1.8	完成结局A	无视敌人防御力、敌人被弹离数格

墙壁陷阱

陷阱名称	Wart	伤害	填装时间	效果时间	效果范围	倍率	炼成必须陷阱	备注
ブッシュウォール	0	5	4	—	1×2	1.2	初期装备陷阱	强制移动2格
マグネットウォール	0	1	5	3	1×3	1.0	初期装备陷阱	磁力效果维持3秒
スマッシュウォール	3500	10	5		1×2	1.3	スマッシュフロア	强制移动6格
プレスウォール	8150	60	8	—	1×4	1.3	ヘルファイアー	4格范围，连续掉下四块石块
アロースリット	0	25	3	—	n×1	1.2	初期装备陷阱	发射一支箭
ローリングボム	3550	55	6	—	n×1	1.1	初期可开发陷阱	沿着地面移动、强制移动2格
トリプルアロー	2550	15	5	—	n×1	1.0	ギルティランス	发射三支箭
キラーバズソー	2800	30	4	—	n×1	1.3	初期可开发陷阱	沿着地面移动、直至接触墙壁
コールドアロー	3050	20	4	5	n×1	1.2	トリプルアロー、キラーバズソー	付加冰冻效果5秒
サンダージャベリン	4050	35	4	—	n×1	1.0	コールドアロー	贯通、追加雷电效果
ギルティランス	2750	25	5	—	2×1	1.0	初期可开发陷阱	二段攻击、敌人被拉至墙边
メイデンハッグ	4700	50	6	3	2×1	1.1	ギロチン	无视敌人防御力
ブーメラン	4800	25	4	—	2×6	1.5	ギロチン	贯通、来回移动
ファイヤーボール	5550	35	4	—	n×1	1.0	サンダージャリベン	贯通、追加火炎效果
イビルキック	9150	20	5	—	1×3	1.7	フォールニードル、プレスウォール	无视敌人防御力、将敌人弹至撞墙为止
デスアイアン	10000	45	6	—	n×1	1.3	完成结局B	无视敌人防御力、陷阱通过后仍带有电击效果

床陷阱

陷阱名称	Wart	伤害	填装时间	效果时间	效果范围	倍率	炼成必须陷阱	备注
スプリングフロア	0	5	4	—	1×1	1.3	初期装备陷阱	强制移动3格
スマッシュフロア	2700	15	7	—	1×1	1.3	初期可开发陷阱	强制移动6格
ライジングフロア	5500	25	7	—	1×1	1.4	スマッシュフロア、メガヨーヨー	二段攻击
カタパルト	5950	20	10	—	—	1.3	ライジングフロア	将敌人击至墙边为止
バキュームフロア	5500	1	4	4	3×3	1.0	ローリングボム	磁力效果4秒
ブラストボム	0	30	3	—	1×1	1.0	初期装备陷阱	强制移动2格
ベアトラップ	0	20	4	4	1×1	1.3	初期装备陷阱	拘束效果4秒
スパークロッド	2550	35	5	—	1×1	1.0	トリプルアロー	追加触电效果
サンダージェイル	5800	30	6	4	1×1	1.0	ボルトロック	拘束效果4秒、追加触电效果
デルタホース	5650	45	6	4	1×1	1.8	アブラカビン、ライジングフロア	拘束效果4秒、无视敌人防御力
ハンギングチェーン	8550	15	5	4	1×1	1.7	ハンギングチェーン	空中拘束4秒
バナナの皮	7150	1	1	—	1×1	2.0	デルタホース	强制移动1格
ヘルファイアー	6550	55	7	—	3×3	1.0	Fボール、ライジングフロア	强制移动3格、追加火炎效果
クエイクボム	6550	10	8	4	3×3	1.8	ヘルファイアー	拘束效果4秒、地震
イビルアッパー	8750	20	6	—	1×1	1.4	ハンギングチェーン	二段攻击、防御力无视、强制移动2格
デスピラー	11000	35	7	—	1×1	1.0	完成结局C	防御力无视

BATMAN BEGINS Software © 2005 Electronic Arts Inc. and Warner Bros. Entertainment Inc.
DC BULLET LOGO, BATMAN BEGINS and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.

●ELECTRONIC ARTS●ACT●发售中●1人玩●DVD-ROM●(XBOX版)对应硬盘/记忆卡/(PS2版)对应8M记忆卡/DUALSHOCK 2●http://www.eagames.com/official/batman/batmanbegins/us/home.jsp?src=11001home001gamgnone

《蝙蝠侠 侠影之谜》是以同期上映的电影为基础而开发的动作游戏，它有着与电影桥段相衔接的故事性，并且有以新型的潜入方式为特色的游戏系统，并包含爽快的动作打斗及赛车追逐关卡，能够满足玩家多方面的需求，这次攻略是以XBOX版为主。

基本操作

使用效果	XBOX版	PS2版
角色移动	左摇杆	左摇杆
攀爬管/爬钢铁		
潜伏行动	点击左摇杆	点击左摇杆
视点移动	右摇杆	右摇杆
跳跃/决定	A	×
二段跳跃	跳跃中再按A	跳跃中再按×
滑翔	跳跃中按着A不放	跳跃中按着×不放
取消/各种行动	B	○
战斗中发动特殊攻击		
挥拳/从攀附状态中落下	X	□
在门前用针孔镜/逼供		
踢脚	Y	△
反击	按着R再按X	按着R1再按□
使用飞镖	黑	R2
使用装备的工具	白	L2
选择工具	十字键上下	十字键上下
选择互动目标	十字键左右	十字键左右
防御	按着R不放	按着R1不放
视点调整/战斗中	L	L1
解除锁定		
开启信息视窗	BACK	SELECT
开启暂停选单	START	START

驾驶操作

使用效果	XBOX版	PS2版
转向	左摇杆	左摇杆
油门	[illegible]	R1
刹车	[illegible]	L1
使用武器(画面显示时)	[illegible]	□
特殊加速	[illegible]	×
跳跃	[illegible]	○
后方视点	[illegible]	△
视点切换	[illegible]	R2
资料画面	BACK	SELECT
暂停	[illegible]	START

制造恐惧

本游戏与一般动作游戏不同的地方，就是游戏以潜入敌阵为主要目的。当玩家点击左摇杆，角色就会处于潜伏状态，如此步行便不会发出声响，便于偷偷走到敌人背后发动攻击。基本上游戏中随时都要以这种状态移动。而实际游戏中蝙蝠侠碰上枪械攻击显得弱不禁风，所以每当遇上该类敌人（雷达以红色×代表），就要利用周围环境制造恐惧感，如此才能在现身后与敌人进行近身肉搏。至于其他特点会于攻略中作说明。

战斗诀窍

当蝙蝠侠令敌人处于恐惧状态，便可以现身与之进行肉搏战。基本上是以挥拳和踢脚来攻击，当敌人处于防御状态时，就要按B键破坏防御。每当敌人体力消耗至一定的程度，画面右上就会显示出特殊行动指示，按B可以了结对手、多段攻击，又或是抓住对方。当抓住敌人时能按X键进行逼供。对敌时要留意攻击的先后次序，最好先收拾携带武器的人，其次当打至目标角色倒地，就要立刻绕到其身后，一来可以远离其他敌人，二来可待目标站起后再次攻击。还有就是游戏进行中会取得不少工具，如烟雾弹、闪光弹、召唤蝙蝠，可先按十字键上或下选择，于战斗中画面右上有显示时按白色键便能使用，可令敌人短时间内失去战斗力，有利于自己取胜。

GOTHAM CITY: THE NARROWS

开始时要面对三名敌人，需要根据提示分别按X键挥拳、Y键踢腿，以及按B键打倒喽罗。接着有事件画面，然后便沿左路前进，经过拐角发生爆炸后需要返回。途中会经过一扇被木板封着的门，会指示玩家挥拳或踢腿破坏(不理也无妨)。

走到左拐角尽头有升降机，按键(B)后可沿升降机槽的铁梯爬到上层。于门前有指示按BACK键看信息画面，看罢可以在战斗前按X键以针孔镜头窥看隔壁，然后开门会有事件画面。走到下层需与两名喽罗战斗。

击败喽罗后从窗口到外面，以二段跳跃到右边爬水管到上一层，会看见屋内走廊上有人，便点击左摇杆以潜伏状态(STEATH)沿着走廊左边避过视线，到尽头跳起能攀着横向水管移动到另一边的窗口。挥拳破坏木板跳进室内，墙上有药箱可供回复体力。

沿路前进到一个较大空间内见到事件的主谋者DR. CRANE，对方会放出两名发狂的人向蝙蝠侠攻击，收拾完后便追赶DR. CRANE，他会戴上麻袋头套变成SCARECROW向蝙蝠侠喷射某种气体，蝙蝠侠便处于迷糊的状态，听见有人求救，前进途中是会浑身起火，走到左拐角的房间会有剧情交待，蝙蝠侠扑向SCARECROW的幻影破窗坠楼。

THE HIMALAYAS: LEAGUE OF SHADOWS

故事回到一年前，BRUCE WAYNE拜师欲成为忍者，负责教导的人名叫HENRI DUCARD。首先顺着画面的提示追赶DUCARD。爬上梯后进入室内需要对付3名忍者中找武器的那一人，首先点击左摇杆处于潜伏状态，然后悄悄走到雷达红色×位置——那名忍者背后按B键收拾他，再点击左摇杆变回正常状态继续前进。

于下个大房间走到DUCARD面前有闸门拦路，需要沿斜道上二楼，见到吊灯降下后，以二段跳经铁链便能跳到对面平台继续前进。在下个大房间会有火焰挡路，先爬左边的木梯到上层，然后沿右边的窄路及独木桥走到左边再跃下，便可打开对面的柜子取得飞镖。

取得飞镖后会中陷阱到下层野外地区，往前走根据指示按十字键左右观察周围环境，找到前面互动符号后，画面右上会显示出飞镖记号，接着便按黑键投掷飞镖令绳梯出现。沿路前进需要再射一次飞镖令对面的桥放下来，然后以二段跳跃到对面。

走至一个吊钟前向它投出飞镖会被问到开门暗号，接着DUCARD会在另一通道处现身，随对方走到中庭，往右走再次见到DUCARD。谈话后投飞镖令绳梯放下，爬上去可走到横索处跳起攀附着，在前往对面时会见到中庭有3名忍者在谈论不信任WAYNE的问题，着地后到前方向吊着笼子的绳索投出飞镖使其落下，3名忍者便会处于恐惧状态，接着可跳下去对付他们，只剩最后一人时需要将其抓住（按B键）进行逼供（按X键），直至问出通关暗号后再将对方解决。

离开中庭返回之前的通道用飞镖打钟，跟着回到最初的大殿，于上层先拉控制杆放下笼子。然后走到DUCARD面前，DUCARD要WAYNE杀掉笼内的杀人犯，但被WAYNE拒绝并炸毁了大殿。最后要与AL GHOL及两名忍者战斗。解决他们后便用飞镖令笼子落下放走那个人，对方便领路由左边的门离开，途中WAYNE会救出DUCARD。

GOTHAM DOCKS

开始后沿路前进会有看见大量警察驾车赶到现场的剧情。乘升降机前往下层，先往左爬上铁丝网翻过去，于警卫室内有两人，以潜伏状态开门走到持枪者背后将之解决，再向余下的那个人逼供。在警卫室通往外面的门处有大量警察，所以千万别出去。沿铁梯往上攀跳到上层的路打开窗户来到外面。

接下来雷达会以黄色圈显示蝙蝠侠目标的方位。一直走会有高台出现，爬上去再跳攀着钢锁能来到铁丝网后面的地区。跳上面前的木箱能经打开的窗户进入建筑物内，于房间内破坏杂物能打开通风管前进，离开通风管会看见匪徒走进客货车中。

来到客货车处后，先爬梯到上层开窗进入仓库，那里的下层有匪徒，落下后从旁边接近将之擒下进行逼供，然后于架上取得叉式起重机钥匙，按键打开仓库大门出去后，便走到左边叉式起重机处使用钥匙令木箱倒下挡着客货车背门，然后收拾倒车驾驶座上的两名匪徒。之后走到客货车对面的铁丝网，在此需要进行开锁工序，锁的圆盘会转动，当吻合时便按B键决定，共需解开三层锁。开启铁丝网后便从旁边的水渠落下。

顺着下水道前进，与ALFRED通话后会有互动符号提示按B射出飞锁链到前

方高处，着地后右边有药箱，左边则是开启水渠盖的按钮。跳进水渠沿路到达下一区，先利用飞锁链攀上天花板的喉管爬过去，到另一边着地等匪徒与技工谈话结束后，才悄悄地从后面打倒持枪匪徒，跟着就能与技工谈话获得密码"1227"。

经天花板喉管爬回去，着地后找到有密码锁的铁丝网，通过后沿那里的水管往上爬到上层的路再落下。前进通过一扇门破坏挡路木箱后及左边木板，可沿水路来到外壁。于左面爬铁梯上去，调查那里的绞盘令上方的排气管出现裂缝，再以飞镖破坏，便能以飞锁链到达那里继续前进。

走到尽头便落回室内，于隔壁有两人在交谈，先沿前方角落的铁梯爬上去。到上层另一边跳攀着横向水管来到尽头，移动视点直至出现能投掷飞镖，用飞镖破坏蒸气炉的绞盘令两名匪徒处于恐惧状态，再跳下去收拾他们。

到了室外抬头往右上看，射出两枚飞镖令桥被放下来，沿路走到上层室内再下斜道翻过栏杆会见到两个水渠口，而在其反方向有药箱，调查水渠中间的仪器打开右边那个进入。

到了下水道会听见上层的桥处有三人在闲谈，先向左上射出飞锁链到桥底，攀爬那里的喉管到右下尽头落下，然后跳攀上旁边的矮道，走到尽头的缺口先按B键探头偷看，等对方转身离开时再爬上去，并以潜伏状态走到远处的仪器附近，启动后令那里陷入混乱，便可对付桥上的匪徒。

沿路前进至铁梯爬上去会听见警员于室外闲谈，先等对方谈完并走开，再走出房间到前方爬梯上去按下仪器令蒸气喷发，逼使所有警员离去，成功后便过关。

INSIDE GITHAM DOCKS: CONTAINER YARD

仍然是在码头内，开始时位于货柜顶，首先向左前方射出飞锁链到另一组货柜顶，左边有个斜放的货柜，留意下方小巷内正有匪徒在小便，等对方离开后再跃下，如有时间不妨在对方离开前从后面收拾。

于小巷中有一条垂下的铁链，跳攀着能爬进斜放的货柜中，沿路前进可跃进另一有缺口的货柜，破坏挡路木箱后便可着地。于左边有个需低身走过的货柜，通过后发现前面有守卫，往右边走爬铁梯到下层，途中有药箱，上楼梯后悄悄接近右边的门会见到在注视着仪器的警卫，便从后解决他。

接下来要接入仪器中，先按十字键上下显示工具，选择"ELECTRO-HACK"按白键，画面右下便显示四组游走的字码，必须使之全停在"0"，成功后可控制吊臂移动木箱，使它落在3名守卫之间令他们恐慌，就可现身对付他们，其中一人会透露情报，因此需向其逼供，得知FALCONE会来这里。

爬铁梯到货柜顶先往右边跃下再滑翔着地，沿路前进穿过货柜间狭窄通道后会听见有人交谈，先躲在木箱后，待其中一人离去后，悄悄从后面擒住那人进行逼供，然而对方并不合作，于是推他进货柜内逼他说出情报。

调查叉式起重机能举起面前的货柜，前方会有多名守卫，以潜伏状态让右边木箱作为掩护，越过身后透明胶布找到铁链，便可沿着它爬到顶部喉管再跳到货柜顶，朝反方向以二段跳滑翔到对面，然后沿上层的路前进到室内的货轮码头处。

走到叉式起重机处令它降下，便可借助那些货物跳上货柜，到最高点往右面观察会发现钢锁，爬过去便能降落在船上。先沿左路走到船尾，从后面将那里的守卫制伏后，若非受了伤，还是别打开药箱，沿船另一边甲板通道绕至中部，可从后面击倒持枪匪徒，之后便要对付3名喽罗，要优先解决持铁棍的人。

解决敌人后沿着有吊灯的货柜通道前进，破坏木箱后于尽头往上跳可攀着横锁链跃进货柜中，内有藏着烟雾弹的箱子，按十字键上下选择后，于战斗中按白键便能使用。离开货柜沿铁梯爬回甲板，远处有一名匪徒，从后面将对方击倒，便需要接入仪器中，履带会运走两个木箱，最后落到下方令码头上的3名守卫处于恐惧状态，接着便滑翔而下收拾他们。

战胜后沿路走会找到角落处的另一匪徒，将之打倒可拾到钥匙，用它打开前方的铁丝网门，这时听见远处有守卫在通话，前往左边进入建筑物爬梯到下层，绕道前行爬铁梯上去来到守卫正下方能取得烟雾弹。攀到上层先躲在木箱后观察守卫，等对方向反方向走远时从后面接近将之击晕。

进入室内需要解锁，一直走就会有剧情发生——看见目标人物FALCONE出现，往左边开门要跳到下层，于底层的门前利用针孔镜看见3名匪徒朝这里走过来，离开门躲在左边的木箱后，待对方开始往上走时悄悄向其来的通道前进。

到达桥墩在右边有药箱，往左边跳向有黄黑相间的圆环可跳攀到上方的喉管。到尽头落下先破坏左边吊机上的货物，然后走到旁边启动仪器，便可乘吊机到右面通道，沿路走到尽头需跃到下层平台上，进入室内有两名守卫，解决他们后乘那里的升降机前往上层。

到了办事处有左右两扇门，左边上了锁，以针孔镜窥看右边的门，见到其中一名匪徒朝这里走过来，便躲到货物后面等对方站在窗前，再从后面偷袭，逼供后可取得左边门的钥匙。出外爬铁梯到下层进通道会遇上两名匪徒，解决后走到尽头攀着铁链来到上层平台，接着便需要利用二段跳跃及滑翔前进至对面，再跳攀到上层爬进通风槽。

由通风槽落到货仓发现有闪光弹，打开窗户到外面爬铁梯到上层平台，需要跳攀着喉管前进至另一个有多名匪徒驻扎的桥墩，落下后悄悄走到右边最接近自己的人处将之击倒，然后启动仪器清除走部分敌人，便要与余下的敌人战斗。收拾完后乘坐前方的升降机来到上层的码头起重机。

前进至起重机下经木箱跳到上层，再跳攀着中央的铁链爬上去，到起重机控制室发现匪徒正在讲电话，便从后面将之击倒。接入操作系统后控制吊机磁铁移动到轿车上空按×键，便能将它吸起。接着沿右后方上楼梯到顶层攀着喉管到车的上空，就会有剧情交待蝙蝠侠如何制裁FALCONE，之后过关。

PASSAGE TO GOTHAM

这一关是驾驶蝙蝠车前进的关卡，操作上与一般的赛车游戏无异，不过却可以按A键发动特殊加速，途中不时见到紫色的符号，驶过便能补充特殊加速用的燃料。此关共分为3段路程，第一段路需要沿途破敌方的车辆(有▼符号)，注意若是撞到无关的车则会损耗车身装甲，耗尽便告任务失败。

通过CHECK POINT后是第二段路，需要在2分45秒的时限内到达吊桥位置，途中当然还要收拾遇到的敌车，多使用特殊加速来缩短时间吧。

过了吊桥便是最后一段路，这次要对付货柜车，当蝙蝠车接近对峙一定时间后会有显示，表示锁定目标，便按×键发射导弹攻击，破坏货柜车后便算过关。

GOTHAM CITY: THE BLACK MARKET

开始时首先要在停车场击倒3名匪徒，接着经蝙蝠车那边铁丝网门开锁前进。于左边箱内取得烟雾弹，然后走到轿车旁爬铁梯到高处，沿喉管越过铁丝网前往下一层的斜道。用飞镖打破玻璃窗及启动哨岗内的按钮可开闸门，于拐角看见一名匪徒因为不记得通关暗号而被拒绝进入。

不理对方继续前进，使用飞锁链能吊在天花板上再落到铁丝网后的斜道，以潜伏状态往下层移动中有CHECK POINT，会发现一名守卫，要等对方面向左边时从后面将之击倒。跟着走到哨岗那边爬梯子（旁边的药箱如没有受伤便别取）。

沿通风管经过多扇铁丝网门到尽头有4名守卫，首先向右下方投掷飞镖引起恐慌后，便从敌人后方跃下，并且优先收拾站在客货车旁持枪的敌人，如此再顺序解决其他人。要注意最后那个人会逃跑，追赶对方将之擒住后可进行逼供问出通关暗号。回到上层从后面收拾仍然不能进门的人后，便说出通关暗号开门，入内先悄悄地走到右边解决那里的守卫，然后再乘升降机来到上层的黑市俱乐部。

于走廊途中右边墙上有药箱，进入接待处会触动警报，然后会有毒气出现，这时走到对面180度转身望向天花板可射出飞锁链到上层去。走到隔间先到栏杆前往下看会发现花瓶，可先投出飞镖令它撞破窗户，如此毒烟就会散去。

沿路一直走可到达监视室前，首先故意前往另一边的门触动警报引来机关枪扫射，接着要立即以飞锁链悬在天花板上等候。下方的机关枪收起后有一名守卫出来巡逻，当他走到正下方时会出现互动指令，按B键便能即时解决。收拾掉监视室余下的那个人后接入电脑便能看闭路电视了。

由之前触动警报的门前进，会获得新工具接入闭路电视系统，方法是按十字键上下选"CAM HACK"，按白键使用后连打B键，成功后会看见走廊隐藏的红外线警报装置，于是以二段跳避开。于接着的大厅中也需要接入闭路电视，然后利用它的映像避开红色地板走到对面，踏中红色地板则会被活活烧死。

到了大厅对面以飞镖射击铁桶触动警报，会吸引一名守卫过来，收拾了他之后到走廊拐角有另一部闭路电视，接入后得知前面的楼梯也有警报器，于是在楼梯前跳起攀着天花板喉管爬到对面才能着地。于走廊右边的门后有警报器，因此别打开，沿走廊到拐角有药箱，跟着用

飞镖破坏通风槽铁丝网门，再经那里前进至储物室，以飞镖射倒汽油桶触动警报器后便能吸引第二名守卫前来再收拾他。

离开储物室到对面房间开门前进，会到达会议大厅。击倒两名守卫后，按下投射屏幕旁的按钮后屏幕会往上卷，要在它往上卷时跳攀着，就能被带到上层。从隔壁跃下对付那里的人，最后可进行逼供，得知门的密码是“1337”。

沿路前进以密码开门找到吊车，但是启动后发现已损坏。于是走到钢缆下跳攀着爬过去，于半途需要先向对面的木板投三次飞镖将之破坏，降落在建筑地区。顺着通风槽走到另一边，跟着沿右边的木板狭窄通道及钢筋绕到铁架后，以二段跳滑翔到斜对面的吊台，跳攀着吊台铁链爬至上方平台。

以飞镖击中吊灯后，利用滑翔跳攀到对面的通风槽回到室内。经过上层左边通道到外壁，投出飞镖后左前方会有铁丝网放下来，便能以二段跳攀爬到上层平台，再以二段跳滑翔至斜对面的平地。着地后向吊台投飞镖，身后会有铁桶降下，沿着那铁桶的绳索往上爬，可投出飞镖放下铁丝网，又或是直接以二段跳到平台上去，往高处看再放下另一组铁丝网，就可以二段跳进入旁边的通道。

于上天台前有药箱，在天台上有守卫，因此要以潜伏状态沿低矮通道前进，绕道至另一边以飞镖破坏鹰架令敌人恐慌，便可现身对付他们。来到唯一可入内的铁皮屋里有闪光弹，接着用飞镖破坏天窗，再凭借资料柜跳到屋顶，以二段跳滑翔到右前方的另一间铁皮屋处破坏天窗后落下，于桌上的纸条取得密码“1024”，由旁边的门出外上楼梯可输入密码开门。

前进至另一边先以飞镖启动高处的按钮令吊台降下，登上吊台后再一次用飞镖射击按钮令它上升，便可跳到隔邻的钢材处，并攀上其铁链跳进高层的破洞中，以飞镖破坏窗口的木板跳过去，会听见下层有3名匪徒在闲谈。不理他们，走到大厦缺口以二段跳加滑翔到左前方的钢材上，然后跳攀上钢锁射出飞锁链到吊臂下的喉管上攀过去。

到了吊臂控制台接入系统，吊臂就会往左转动到匪徒上空。以飞锁链攀上喉管爬到尽头落在钢材上，便可向对面大厦的燃料罐投飞镖引起爆炸，在敌人处于恐慌的状态下便跃下收拾他们，之后解开门锁沿走廊前进至另一处。

到了大厦天台另一边左边的门从里面反锁，绕到另一边找到巨型百叶窗操纵仪器，开启后以它们作为阶梯登上缺口的机房内，会见到下层有两名守卫进来。先沿上层通道到右边跳进控制室，接入系统后能关上其中一个大型抽气扇，跟着要在两名守卫未巡逻到那里前跳进通风管去。

沿通风槽到达目的地，但是那里被玻璃密封着，沿鹰架跳攀到上层，再跳到对面爬铁梯上到天台。在天台处继续跳攀上鹰架以二段跳至对面高处，便可顺着绳索前进直至出现飞镖符号再投出令吊在上空的钢材落下令敌人处于恐慌状态，然后飞降下去先对付笼外的3人，然后以飞镖射击笼内令实验人回复自由逼笼内的人走出来，蝙蝠侠便可以抓起敌人进行逼供，完成此关。

THE NARROWS: DEJA-V

经右边旋转门的缺口跳离，留意那里有两名守卫，先悄悄地接近持枪的那个人将之击倒，再收拾余下那人。前往左前方破坏木板后攀上水管沿着横梁爬到中央，可向吊在中央的铁链投飞镖令飞机掉下去。着地后沿飞机尾部登上去使用飞锁链到对面降下，可爬过横向喉管到对面高层的走廊。

开门走到隔壁会听见匪徒在闲谈，先滑翔到吊灯的铁链处，然后用飞镖使恐龙模型倒塌令敌人产生恐慌心理，再跃下解决他们，于展览厅内能取得烟雾弹。

由后门离开会找到剩下的那个人，解决他后破坏封着破墙的木板进入隔壁的废墟仓库，那里的门后有多名匪徒，因此不可贸然进入。前往通道旁边抬头往上看可射出飞锁链悬在半空中，然后再向下方汽油瓶处投出飞镖引起爆炸（在地上投会炸死自己的），令房内的敌人产生恐慌后便进去对付他们。

乘升降机前往上层途中会失灵，再按电键升降机便会打开，于走廊拐角会听见两人在闲谈，听完情报后便现身收拾他们，并可取得那里的烟雾弹。于升降机门旁有药箱，跳到升降机顶攀着左边的铁梯来到上层。

到了上层留意走廊右边有守卫，先靠墙观察，待对方转过身时再从后面收拾。由于房间内的人都面向着门，因此要沿右面破墙到外壁通道以潜伏状态前进，避免被望向窗外的人发现。绕到拐角的破窗处等守卫背向自己时跳进室内擒下他可进行逼供。

沿房间的鹰架从上层跳攀上去，走到角落能贴着墙通过墙壁的隙缝到达外围钢筋处，移动至另一边可射出飞锁链到达对面。以二段跳攀着吊灯的铁链后，以飞镖射击木架令货物倒下引起敌人恐慌，就可跃下收拾他们了。跟着由破坏的墙跳到隔壁通道，解开门锁后沿走廊前进，于较宽阔的通道右边会发现药箱，同时听到有守卫在谈话。

于拐角先以二段跳飞跃至对面，由破洞掉下后，要小心前进途中有多个窗户，于第二个窗户处要先等守卫走开才能继续前进。沿铁梯降到下层经右边破窗入内，并悄悄走到守卫后方收拾他。翻过铁丝网会发现汽油桶，若是投出飞镖会炸死自己。乘升降机前往上层走出后以飞锁链悬在半空再降落，接着向下层的汽油桶投掷飞镖将其引爆，敌人就会处于恐慌状态，注意敌人分为两层，需要靠木箱跳上去对付，下层的人持有钥匙及能取得召唤蝙蝠的工具。

收拾完上层敌人后由那里的门前进，到上层走廊有两扇门，不过左边上了锁，另一扇门后的房间有荷枪实弹的敌人，走廊右边尽头有药箱。于药箱对面有通风槽，以飞镖破坏后跳攀进去。房间内有爆炸品，别理会，走到对面破窗外壁的通道，来到右边尽头可射出飞锁链前往隔邻大厦，落到那里的外壁通道向对面房间分别以飞镖射破玻璃及爆炸品引起爆炸，接着便经破墙回到原来的大厦收拾敌人取得钥匙。

回到走廊开门上楼梯便是天台，先用针孔镜窥看，会见到目标人物直升机机师，若是就此开门机师会逃走令任务失败。首先要用飞镖打开通风槽，沿着它走到另一边到天台，留意雷达会看见隔壁有人在巡逻，要等对方朝反方向走时以二段跳过去从后面收拾。在该处的铁丝网有个缺口，跃下到平台处便射出飞锁链到远处，再跳攀上喉管爬到左边跳进其下的破窗进入室内。

经房间内的鹰架前进，跳攀着天花板的喉管可分别以飞镖破坏横梁两边，令直升机坪倒了一半，吓得直升机机师坐在地上不敢动。打倒天台上的匪徒后便抓起机师逼供，最后故意放对方离去，然后以飞锁链射向直升机底部，乘着它前往敌人的巢穴。

到达目的地后会看见机师惨遭实验人所杀，跳到下层后以飞镖破坏电线杆下的杂物，爬上去沿电线往前攀爬，再射出飞锁链越过铁丝网。着地后要与那名实验人战斗，然后将他从玻璃天窗往下投，这正是序章时的那一幕。

ARKHAM ASYLUM

开始时先爬身后的铁梯到围墙顶，沿那里攀着钢锁至对面，一直前进至另一边可射出飞锁链到建筑物的图书室，那里有两名守卫，只要从后面接近击倒是不会惊动到另一人的。解决后由窗口到阳台爬水管回地面，走到大垃圾箱后会看见两名守卫，不一会儿有车驶来，跟着一名守卫会离开，便要向那辆车投掷飞镖引起恐慌，先从外击倒持枪的守卫，再解决驾车的人。

打开窗户进入办公室，于桌上能阅读到一封信，另外于房间的电话那里听取留言，得知DR. THOMAS办公室门口密码是“4563”，然后可以该密码来开此办公室的门。经过囚禁那些实验人的走廊会到达一个闸门，闸门之后有不少敌人。首先跳上木箱再往上跳攀着横铁杆，再跳攀到另一横电线杆移动圆形房间中央的建筑物。

等下方的守卫走开后再降落，然后爬左边的铁梯到上方，再以二段跳到建筑物另一边从缺口进入，留意里面有一名守卫，从后面将其收拾掉，便可接入电脑系统释放那些实验人，由他们来收拾外面的守卫，余下两名守卫会过来打开建筑物的门，这次才由自己出马解决他们。由东翼的闸门前进会遇到实验人，开锁后继续前进，会听见隔壁有人在交谈。

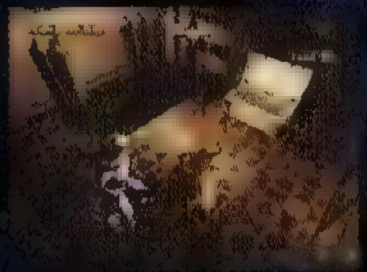
经过储物室会到达建筑物外，先等附近的守卫走开，然后下楼梯打开前方的通风槽，通过那里会到后门，于右边角落处有药箱。往另一边走会找到水管，攀上去到小平台，可背贴着墙移动绕到大楼正面，跳攀着钢锁到中间，留意下方巡逻的人，等对方处于正下方时按B键出奇不意地突袭

剩下的两人会因恐慌而令人有机可乘。

接着跳到车顶会发现其后方的窗开着，跳进室内沿路前进会听见匪徒在威胁一名女研究员。走到尽头往左看会发现水管，沿它攀到天花板的喉管处可通过铁闸门，然后从走廊尽头进入升降机。但却发现无法启动它，以飞镖破开上方活板门后攀到升降机顶部，再经旁边的电线管攀到上层边缘，可投出飞镖打击电箱令上层升降机门开启而滑翔过去。

走出升降机到走廊尽头找到闪光弹，跟着经打开的窗户到外壁通道，往左边攀爬钢锁到大楼对面再爬上水管进入那边的储物室。开门锁后到走廊有药箱，于前方的门后是厨房，里面有多名守卫。往左边开另一扇门进入厨房，开启一个煮饭炉后稍退，并向它投出飞镖引起爆炸，然后要尽快走向持枪的匪徒，并使用身上的闪光弹或烟雾弹，尽快收拾对方。余下的人就好办事了，但同时也会吸引厨房外的人进来。

从另一边门离开经打开的窗户到鹰架上，沿着铁丝网爬至最高处可再次进入室内。往前走一会儿看见研究员被囚在玻璃室而遭匪徒盘问，需要射出飞锁链攀上天花板的喉管到另一端，再向下方的医疗器材射飞镖引一名守卫前来视察，待对方走到自己正下方时便出手收拾他。着地后继续走可收拾余下那个人，向研究员打听情报后，对方因企图逃走而引发毒气并死去，自己也爱莫能助。



到走廊尽头爬窗出外壁，往左走能攀着喉管往右移动，于栏杆缺口跳到天台上。先走到飞锁链吊车转动其位置，然后往旁边爬绳索到达对面大楼。着地后爬右边水管到上层开窗进入室内。先躲在屏风后等两名守卫离去，然后向左边天花板投出飞镖令紧急求生梯放下。爬上阁楼破坏木箱后从缺口落下，可取得闪光弹及易燃气体瓶，还有药箱。

回到阁楼经打开的窗户飞翔到对面大楼二楼的阳台，可射出飞锁链返回天台，跟着在水塔处设置易燃气体瓶，接着走开投出飞镖引起爆炸，便可破坏其下方的天窗。蝙蝠侠会自动跃下，打倒3名匪徒后，于有电子锁的铁丝网门对面有三座仪器，左边的需要进入系统，再分别拉下旁边两个控制杆令大楼的电力严重超负荷，便能打开铁丝网门。

沿路前进途经的升降机需要密码，继续走，翻过铁丝网会见到RACHEL被DR. CRANE扣押。于走廊拐角向电箱投出飞镖会吸引两名守卫到来，其中一人会自行电死，而另一人则要逃跑，抓住他可逼问出升降机的密码是“5839”。开门后经升降机槽滑翔到下层升降机内回到走廊，在那里看见一人正企图进行维修，于是把他收拾掉。修好升降机后入内解决两名匪徒，便可乘着它前往上层。

走出升降机往左行会遇见两名守卫，要等他们谈话完毕并转身离开后再前进。打开前方铁丝网门掉到地下槽能绕到刚才的守卫背后，等其中一人背

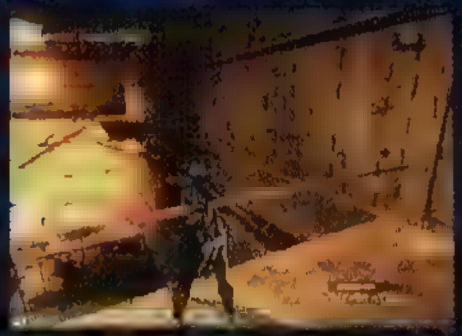
向自己时，由左边缺口回到地面从后面击倒对方。往前走左边的门后有守卫，先用针孔镜窥看，待对方转身检查仪器时再开门收拾。

往隔壁有药箱，到较大的空间需经由右边鹰架跳攀到高处，再爬那里的横喉管至对面的通风槽降落，往左背贴墙移动到拐角向对面的电箱投出飞镖，其中一名守卫会跑过来被电死，另一人则转身逃跑。

回到通道可翻过铁丝网取得工具，沿路下楼梯是监牢，会见到两名没有枪械的匪徒，因此可放心现身出来对付他们，也可靠着左边绕到他们身后逐一解决。监牢另一边大门上了锁，爬上旁边铁梯到上层，再沿横喉管爬至对面经另一端的通风槽前进。

落回走廊发现前方有两个可疑的木箱，其中一个藏着匪徒，破坏木箱后擒住对方能进行逼供并取得钥匙。打开旁边的铁丝网闸门前进就是DR. CRANE所在的废弃工场，以针孔镜窥看到对方离开，其中两名守卫会朝自己这边走来，于是走到左边的杂物后躲藏，待他们背向自己时再走进工场。工场内有两个人在附近，稍微移动直至可向他们身旁的仪器投出飞镖，便可放出毒气将之解决。

DR. CRANE离去的升降机上了锁，沿楼梯到上层有药箱，往药箱右边尽头能利用飞锁链降落在平台上，往门左边看可向下方被玻璃围着的实验室投射飞镖放出毒气，接着可跳下收拾那三名匪徒。于实验室打开那里的水渠盖的锁便能跳下去。



沿下水道到废水池，下楼梯后于通道尽头有药箱，回到废水池跳进水中，能经该处的一条水渠前进绕到高层，往右边跳到通道处，一边破坏木箱一边前进，走到上层先跳攀着前方的吊灯铁链，然后以飞镖破坏封着水渠的木板方可跳过去。

离开水渠后翻过铁丝网继续前进，那里有一名守卫，先经由铁梯爬到下层再爬上对面的喉管移动到巡逻守卫的正上方，等他经过时一次将其了结。着地后能在箱中取得闪光弹，爬下铁梯分别扭动两个绞盘开启水渠盖，方可沿着它到另一边去。到达一个圆柱状的建筑物，分别以滑翔飞行到三条吊灯铁链处，借此抵达左上方最高层通道中。

到下一区左边大门后就是DR. CRANE身处的停尸间，从门缝窥看后别开门继续前进，于走廊拐角处有药箱。接着向尽头金属柜投出飞镖令上面的物品落下，便可跳攀到至通风槽，于尽头能移动到高层，那里有两名持枪匪徒，只要以潜伏状态分别进行接近攻击，是不会引起彼此间的注意的，收拾完他们后接入电脑能令停尸柜弹出引起敌人恐慌，这时可现身收拾场内的3名匪徒。

往另一边门旁有药箱，打开门锁前进，于拐角找到DR. CRANE，他会胁持着RACHEL乘升降机逃走。要沿着楼梯去追赶他们，第一段楼梯要用飞锁链来移动，第二段楼梯则要爬喉管到对面。到上层往左走用飞镖掷向电箱打开闸门，就会遇到DR. CRANE安排的3名实验人过来“打招呼”，击倒他们后破坏旁边的木箱会找到铁梯，爬上去拉下控制杆令吊机移动到对面，回下层就能以飞锁链移动到上层。

继续追赶对方会关上铁丝网闸门，于是由隔邻通道的通风槽前进，结果掉到垃圾处理场，跳下去后破坏木箱会发现通风槽，由那里离开会到另一楼梯间。沿楼梯往上层前进，便看见大量警车赶到现场，DR. CRANE更企图利用药物控制RACHEL并嫁祸给蝙蝠侠。

走到拐角尽头会发现其中一个玻璃窗有缺口（附近还有药箱），先以飞锁链悬在半空，再攀着横向喉管到持枪匪徒的上空落下收拾他，如此才能看地收拾其他人。这时别理RACHEL，由房间唯一的出口离开，以飞锁链悬在吊灯上，等GORDON走到正下方时按B键抓住他，带他到RACHEL那里，请对方送GORDON到门口等自己来接。

ESCAPE FROM ARKHAM

沿路前进以飞镖打破窗户到外壁通道，然后以飞锁链移动到高处降下，再以二段跳滑翔至斜对面打开的窗户处，进室内往左前方开门爬梯来到上层，注意若不以潜伏状态移动会被拐角的特种部队发现。到上层打破窗户后到外壁，跳攀上横向喉管后要等射灯向上移动时直接滑翔到下层的天台，再经那里的窗户进入室内。

右边门后有3名特种部队成员，往前进开门右边的另一扇门后也有特种部队。由打开的窗户到外壁，跳攀上横向喉管等射灯往下移时爬到拐角，但要小心在拐角窗前先等一会，因为室内的人正望着窗外，等对方转身后再前进。接着避开射灯到尽头降落，再跳到对面沿着水管往上攀爬到顶，再从右边平台降下。

往右边看有冷气机平台，贴着墙往右边移动，每当接近窗前时都要先停下，等室内的特种部队背向窗口再继续前进。到了拐角又有射灯，避开之后到开启的窗户处会见到特种部队队员离开，于是跳进室内，由另一扇门离开。

到了楼梯间先往右前方投掷飞镖打破窗户，下层的特种部队会开始走上来，接着要赶紧以二段去翻过窗口到走廊。在前方铁丝网后有两名特种部队成员，向喷火筒投飞镖放出烟雾后，便快步上前破坏木箱通过，成功地到出口接RACHEL离开。

SAVING RACHEL

这关又是赛车关卡，共分为4个段落。第一段要在3分10秒内到达隧道，由于路程相当长，要尽量避免消耗蝙蝠车的耐力槽。沿途会遇到许多警车，可将它们撞毁，过了CHECK POINT后便受到直升机的追捕，当被其探照灯照着时，就要以特殊加速来摆脱了，若是画面左上的槽储满，蝙蝠车会被对方贴上追踪器而告失败。通过隧道后是第三段路，本次需要在2分35秒内撞毁12辆警车，相信这难不倒玩家。最后一段路只要在RACHEL的体力耗尽前到蝙蝠洞便算完成。

WAYNE MANOR

这一关初段以WAYNE身份作战，因此战斗时不能用干扰敌人的道具。开始时得知DUCARD才是真正的AL GHOL，之后要分别打倒4名忍者，然后会被DUCARD击败。沿路前进至走廊拐角会找到DUCARD，发生爆炸后对方会逃去，身后的门则打开，需要收拾两名忍者。

沿路走，打破走廊的杂物有低矮通道可供前进并找到药箱，到饭厅时浓烟密布，需尽快走到对面攻击花瓶打破窗户驱散浓烟。然后爬上左边石柱到上层平台，再以二段跳沿着吊灯铁链右边另一个平台开门。在图书室内有3名敌人，等他们往走到右边书柜后，再绕过第二组书柜爬梯到上层，经吊灯铁链跳到对面将大花瓶打得落下，能令书柜连锁性倒下撞开对面的大门，同时令3名忍者陷于恐慌状态，于是便跳下去收拾他们。

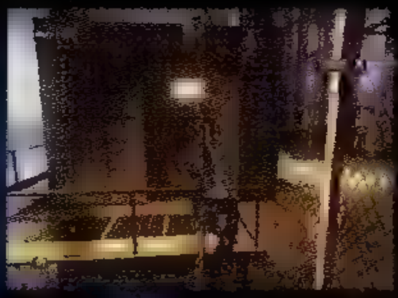
沿路前进至另一图书室调查角落的书柜能发现隐藏的电脑室，那里有药箱并可取得闪光弹，打开墙上的箱子能取得蝙蝠镖。在离开图书室返回之前的十角形房间，向中央的吊灯投飞镖将之打下来，就能攀上铁链再以飞镖打下大花瓶跳过去。

朝反方向以飞镖破坏燃烧着的木材会露出缺口，从那里落到下一层会遇到忍者。解决完后以飞镖破坏倒塌的木材令走廊一边的火熄灭便能通行。到厨房会看见被困的FOX，然后沿路继续前进于另一图书室打倒两名忍者后，先投飞镖打破高处的玻璃窗，再到用来取图书用的梯旁，挥拳将之击到左边，便可爬到书柜顶绕道进入破玻璃窗的通道。在通道上有药箱，开门后绕道至走廊楼梯前，用飞镖◆◆◆推下石像把厨房的门撞破便可成功救出FOX。

由走廊另一边继续前进会碰上两名忍者，于拐角向天花板投飞镖两次会有水洒下来灭火，到对面开门便可找到管家ALFRED过关。

NARROWS CHOAS: NARROWBOROUGH BRIDGE

开始时往前方的药箱处前进，就会有3名实验人(他们的体力都相当高)爬墙过来，另外还能取得闪光弹。收拾完他们后翻过铁丝网到桥墩上层，由那里滑翔至对面吊着木箱的铁链，再爬上去跳回桥墩乘升降机到上层的控制台，就会找到DR. CRANE发生事件，蝙蝠侠被炸得摔在桥上。



打倒3名实验人后能在地上拾到车钥匙，然后驾车撞向油车令左边打开缺口。爬梯到上层后利用飞锁链前往对面上层，再爬铁柱来到刚才的控制台，就会有DR. CRANE坠海死去的剧情。用飞镖打破玻璃窗后，便可用飞锁链离开那里过关。

NARROWS CHOAS: MONORAIL TRACKS

到了列车桥底部，于第三径门处先用针孔镜观察，会见到远处有两名忍者，开锁后对方会炸毁蝙蝠侠的去路逃走。先沿右边的黄黑相间的铁杆往前爬行，至中段会断掉，于是以飞锁链投往左边继续爬行，当要接近着陆点时钢材会倒塌，因此需要先用飞镖清理。

在门前有药箱，于下一段路左边利用通风槽避开前方的敌人，掉到下层利用吊着木箱的铁链滑翔至对面，跟着投两枚飞镖令通道放下。到上层分别向平台两边投飞镖令它落下，接着就要与三名忍者战斗。击倒忍者后向前方投飞镖打击按钮，令对面的吊机移动到面前，跳攀着再投飞镖就能被传送到对面，可取得闪光弹。

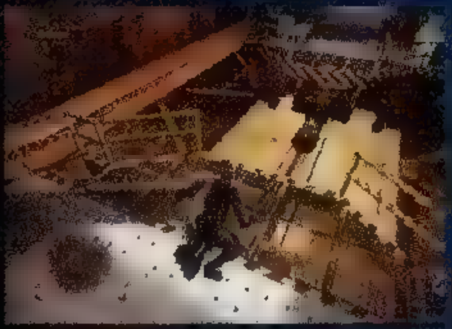
沿路前进，会看见上层有忍者远去，以飞镖破坏尽头的活门后爬铁梯上去，对面就会发生爆炸。击倒两名忍者后往隧道的方向前进，途中有药箱。翻过木箱到隧道出口经左边的铁梯向上前进，走到一扇门处开锁后找到RACHEL，接着会有剧情交待。

由栏杆缺口以二段跳加滑翔到对面的平台，跟着射出飞锁链到通风槽下以飞镖破坏封着窗户的木板。进入室内会有3名实验人，收拾完后有药箱可供回复体力。由另一边的窗户到外壁，需要爬水管到天台，从那里栏杆缺口滑翔至对面的铁皮屋顶，以飞镖打破天窗跃下，会看见载有微波放射器(MICROWAVE EMITTER)的列车停在面前，便要赶紧经垃圾箱跳到列车上。

NARROWS CHOAS: MONORAIL TO GOTHAM

在列车上首先要面对4名忍者，经第一列车厢到第二列的货柜车厢，打开货柜门破坏挡路木箱一直前进可到下个货柜车厢。必须沿货柜的边缘背贴墙前进，开启该列车另一边的门能跳攀到车顶，这样就能以二段跳滑翔至下一列车上。

走到前一段开门经车厢到下一个货柜车厢，发现门上设置了炸药，因此需以飞镖破坏面前的活门，沿下层低矮通道进发，途中可以窥看车厢内的情况(要注意看完，否则可能会弄错前进方向)。走到尽头别试图调查那里的密码锁，否则会因此而被炸死。



跳到车上可将背向自己的忍者解决，取得药箱里的药物后便跳到下一个货柜车厢，并把连接货柜车厢的接头以两枚飞镖破坏，然后要面对3名忍者。从最后一名忍者口中逼问出解除炸弹的密码是"1942"，于是来到车厢内的炸弹前输入该密码。

进入下个车厢有持刀忍者跳下来，解决对方后从对方跳下来的活门处跳上车顶，一直沿着车顶往前跑，途中要避过那些指示灯。于尽处跳回车厢内，可取得闪光弹。到了下个车厢中有3名忍者把守着，首先要跳攀到铁桶上，以二段跳加滑翔到对面，并迅速向前方高处左右两边投出飞镖，铁桶就会滚下令忍者产生慌乱。

解决忍者后，用飞镖破坏列车地板的活门掉进下层通道，跳攀着铁杆向对面前进，爬回车厢后有药箱，继续走就会找到DUCARD，他会与两名忍者一起战斗，打倒忍者后蝙蝠侠仍然被DUCARD击倒，DUCARD更舍弃了后面的车厢，蝙蝠侠于是便要赶紧射出飞锁链追上去。

通过第一节车厢后要爬铁梯到车顶，接着便找到微波放射器，可是却无法令它停止运作，这时DUCARD从后面杀出，此时便要全力对其发起进攻，虽然他没有体力显示，但对其造成一定伤害后就可以抓住他进行逼供并干掉他。跟着会有剧情交待列车隧道被炸毁，而蝙蝠侠则要利用飞锁链逃离现场，DUCARD便与列车一起走向灭亡，游戏也到此圆满结束。

奖赏

完成最后一关之后，会获得"ALTERNATE BATSUITS"，于"BONUS"可选择四款不同的蝙蝠衫，然后选择"NEW GAME"就可穿着旧款蝙蝠衫来进行游戏了。

(全文完)

ティアリングサーガシリーズ 贝维克传说

Berwick Saga

Lazberia Brave Story Episode Sechst ベルウィックサーガ

《BWS》还是有不少小秘密的，例如个人情节最少的ヴォロー，也会有自己的隐藏情节。要触发的话，就需要在第3章的出击任务"司祭三人"中，在フェイ和カオス接触前让司祭サッリン到达馆，也就是说要先干掉カオス……虽然只是第3章，也并不是不可能哦，活用斧男的愤怒吧！接下来在第9章会有后续的相关情节，发生后ヴォロー加入骑士团，后期仍然会有相关情节发生并影响ヴォロー的结局和幸福的评价，还会有哪些秘密呢？让我们在《BWS》的世界中继续探索吧！

问题回答2

Q. タルサの额饰り和乙女の雕像有什么用呢?

A. タルサの额饰り是附加"见切り"效果，乙女の雕像则是附加"加护"效果。注意后者是贵重品，获得后主角リース就会附加"加护"，但不会在特技栏中显示；タルサの额饰り则是要主角放在身上就会有作用，不过放在携带袋中是无效的。

Q. 赏金首能够全员捕缚吗? 如果全员捕缚有没有什么特殊奖励?

A. 全员捕缚是可以的，其中的难点是第8章民家中的バスク，而他不会主动出现在战场上。要想捕缚他，就要在探索的时候不要打倒他，这样探索的人员离开后他就会出现在战场上。让盗贼拿短剑探索比较容易造成他的轻伤状态，也会比较有利于打到战斗不能。不过，全员捕缚并没有追加的奖励，只是比杀死赏金加倍而已。

Q. 两个盗贼哪个更好?

A. セディ的"盗む"和"挑发"比较好用，特别是前者，由于是指令特技，无须考虑发动几率，可以确实地用来获得想要的物品；セネ的"スリ取る"发动几率不高，不过好在发动次数没有限制，而且还有提升几率的シーフダガー和盗贼の护符，此外"索敌"特技也很好用。战斗方面，セディ有后期强力的"必杀II"，セネ则有实用的"连续"，对于主要战斗目的是造成轻伤的盗贼来说，还是后者更好一些。此外虽然セディ的数据一般比セネ略高，不过セネ转职后骑上马就更强一些了。在游戏前期セディ比较好用，中后期则比较推荐セネ。此外，"スリ取る"虽然在说明中提到不能偷装备品，不过如果发动的同时造成敌方轻伤，那么也是可能偷到装备品的。

Q. バロウズ似乎不太好用?

A. 本来弩车就是防御用的……不过本作中バロウズ还是比较好用的，作为主力的话就要多捕缚敌方弩车来储备弩车和箭；此外本作中还有个非常强的秘技，那就是如果让バロウズ移动前不装备武器的话，那么移动后还会出现攻击指令。当然，使用"全力移动"后是不行的。

Q. アーサー我明明满足了转职条件，为什么还不能转职呢?

A. アーサー和ルヴィ不但要满足转职数据，而且要加入骑士团后等级上升过，这样才能转职。此外クリス要到第10章出击任务完成后才能转职，而主角则最迟到第10章出击任务完成后自动转职。

Q. 打中敌人没有经验值吗?

A. 是的，只有打倒或者捕缚敌人才会有经验值。此外，回复、探索、盗窃也都有经验值，回复的经验值还是在约6～10之间随机变化。为了照顾板凳队员，每过一章，没有出战过的同伴还会增加一些经验值，但是最多只到99，不会自动升级。

地形效果

本作中的地形效果还是相当重要的，不但会影响回避率，甚至还有回避强制为0的崖，战斗时一定要多加注意。此外地形对移动力的影响相当明显，移动时可按△键确认。

地形	回避修正	效果	潜む	骑马	轻骑马	飞行	骑士	重骑士	步兵	轻兵	盗贼	神官	一般	特殊	雪特殊
街道	1%			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
平地	2%			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
草地	3%			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
茂み	3%		○	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
荒地	5%			3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	–	
森林	9%		○	4	3	1	2	2	2	2	1	2	3	2	
密林	0%			–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	
洞窟	6%			2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	–	
砂地	0%			4	3	1	3	–	2	1	1	1	2	–	
浅濑	0%			4	3	1	3	–	2	1	1	2	2	–	
毒沼	0%	REST–20%		4	3	1	2	–	2	2	1	2	2	–	
川	12%			–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	
海／湖	15%			–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	
桥	0%			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
跳桥	0%			–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	
崖	––%	回避0		–	–	1	4	–	3	2	2	3	3	–	
山麓	8%			6	4	1	4	–	3	2	2	3	3	2	
山岳	0%			–	–	1	–	–	–	–	–	–	–	–	
雪道、雪原	0%			2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1
雪林	10%		○	7	6	1	4	4	4	3	2	3	3	2	2
教会	5%	REST30%	○	–	–	1	2	2	2	2	2	2	2	–	
修道院															
民家、商店	5%		○	–	–	1	2	2	2	2	2	2	2	–	
番小屋	6%		○	–	–	1	2	2	2	2	2	2	2	–	
灯台	6%	视界 +3	○	–	–	1	2	2	2	2	2	2	2	–	
馆	7%			–	–	1	2	2	2	2	2	2	2	–	
神殿	8%			2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	
砦、城	10%			2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	
城门	0%			1	1	–	1	1	1	1	1	1	1	1	
城壁、扉	0%					–	–	–		–	–	–	–	–	
城壁床	0%			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
床	0%			–	–	–	1	1	1	1	1	1	1	–	
阶段	1%			–	–	–	1	1	1	1	1	1	1	–	
洞窟	2%			–	–	–	1	1	1	1	1	1	1	–	
玉座	10%			–	–	–	2	2	2	2	2	2	2	–	

● ENTERBRAIN ● 5月26日发售 ● SRPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 1775KB ● 7140日元 ● http://www.enterbrain.co.jp/

Berwick Saga Text: 文经 Design: Idean

商店商品一览

商店的商品每章会增加一些，之前没有购买的仍然会留下。由于除了少数最基本的装备外，绝大多数商品都是有数量限制的，价格也会缓慢下降，何时购买、购买哪些就要考虑清楚了。

剑と盾の店

セバート

商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
ブロンズソード	400	∞													
ダガー	600	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
ダート	300	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	6
サクス	1500	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	4
スタンナイフ	2600	-	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	3
ショートソード	600	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
ロングソード	1200	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
バスタードソード	2800	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	4
ブロードソード	2000	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	6
レイピア	3200	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	4
ハイメタルソード	2000	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
エストック	5000	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	3
ナイトソード	4800	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	3
キルブレード	2400	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	3
ミスリルソード	4500	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	3
シャムシール	3000	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	3
カリスソード	3800	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	3
グレートソード	3900	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	2
リターンダガー	1200	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1
クリテカルナイフ	3200	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	1
サンダーソード	3000	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1

セシリー

商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
レザーSシールド	300	∞													
レザーMシールド	600	∞													
レザーLシールド	800	∞													
バックラー	800	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	6
カイトシールド	600	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	4
アスピス	1600	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	4
ラージシールド	2000	—	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	2
メタルシールド	1300	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	2
タワーシールド	2200	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
アイアンシールド	2400	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	—	2
リミットシールド	3200	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	3
ナイトシールド	2800	—	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—	—	2
ラウンドシールド	2200	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
ミスリルシールド	3200	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	3
工房试作丸盾	800	—	—	—	—	3*1	—	—	—	—	—	—	—	—	3
カリスシールド	3000	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	1
グレートシールド	2800	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1
圣骑士の盾	3800	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1

枪と斧の店

ペジ

商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
ハンドスピア	500	∞													
ライトスピア	1000	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
ピラム	300	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
ハーブーン	500	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	4
スピア	1800	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	6
パイク	2400	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
ロングスピア	2400	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	4
ビランザー	1000	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	3
ランス	2000	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	3
ミスリルスピア	3800	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	3
ジャベリン	600	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	3
ファランクス	1400	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	2
工房试作枪	1500	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3*2	—	—	—	3
ニードルスピア	2000	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1
ウインドスピア	3800	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	1
ハルバード	5000	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1

ライス

商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
ウッドアクス	400	∞													
ハンドアクス	150	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
ライトアクス	600	—	1	—	1	—	1		1	—	1	—	1	—	6
バトルアクス	1200	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	4
フランシスカ	300	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	4

ブロードアクス	1500	—	—	1	-	—	1	—	—	1	—	—	1	—	4
ウォーピック	1800	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
ミスリルアクス	4000	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
ハチェット	600	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	3
シザーアクス	2600	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	2
サンダーアクス	2400	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	2
グレートアクス	3000	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1
ハンマーアクス	2000	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	1

弓と矢の店 ブルック

商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
ショートボウ	800	∞													
ボウガン	500	∞													
ライトボウ	600	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	6
ライトクロスボウ	1000	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	6
ロングボウ	1200	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	6
クロスボウ	2000	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	6
コンジットボウ	2600	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	4
リピータボウ	3000	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
アポロの弓	2800	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	3
ヘヴィクロスボウ	2800	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	3
パワーボウ	3000	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	2
ガトリングボウ	3200	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—	2
シルフボウ	4400	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	2

テセラ

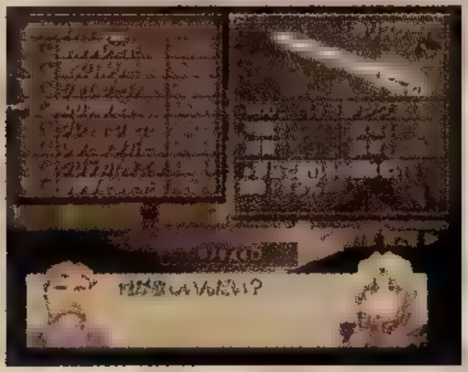
商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
木の矢	20	100	∞												
石の矢	20	200	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
青铜の矢	20	300	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
铁の矢	20	500	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1
青铜の矢＋	20	450	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—
钢铁の矢	20	1000	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—	—	—
ヒートアロー	20	500	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—
フリーズアロー	20	500	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1
铁の矢＋	20	750	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—
钢铁の矢＋	20	1500	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—
スナイプアロー	10	1200	—	—	—	—	—	—	1	—	1	—	1	—	1
致命の矢	20	1800	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—
贯きの矢	20	1800	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—

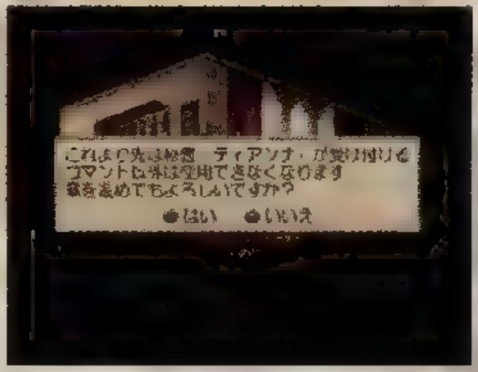
女神の间 ユーミル

商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
ハーフヒール	600	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
ヒール	1200	—	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
ナース	2400	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
ハロウ	2400	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	2
ヒールII	2000	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	4
レンジヒール	3000	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	3
ホーリー	3600	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	2
エアブレード	1200	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	6
ファイアー	1000	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	6
サンダー	1500	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	6
ヘルファイアー	2100	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	3
ウインドストーム	2400	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	1	3
ライトニング	3000	—	—	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—	2

レンデル

商品名	价格	可购买数量													
		1章	2章	3章	4章	5章	6章	7章	8章	9章	10章	11章	12章	13章	合计
ポーションI	500	∞													
ポーションII	1000	—	—	—	1	—	1	—	1	—	1	—	1	—	5
ポーションIII	2000	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	3
归还の魔石	2400	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	1	—	—	3
消失の魔石	3000	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—	—	—	1	3
キュアポーション	4000	—	—	—	—	—	1	—	-	1	—	—	1	—	3
リペアストン	8000	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1





第三回 攻略展开

前线の街

新登场角色	エニード
胜利条件	24回合内以エニード说服所有村民后撤退
战败条件	リース、ウォード、エニード、公爵夫人或3名以上村民死亡
出击角色	リース、エニード+9人
我方增援	–

住民依赖	发生地点	关连角色	备注
来信	执务室（私室）	–	获得金钱19450
矿夫の意地	职人工房	–	战斗时以エニード以外角色与ゴンジー交谈
商人の頼み	食堂 川蝉亭	–	战斗时进入商店
忘れ得ぬ人	佣兵ギルド	–	战斗时可使用捕缚指令捉拿ミーナス，与15章获得神剑剧情有关
マリーベル イストバル	食堂 川蝉亭	イストバル	战斗时派出イストバル，在生还的情况下完成战斗将会发生特殊剧情

获得道具	
セオドル[增援F]	リボンがついた小箱
帝国枪兵[增援]	银货、パイク
帝国重石弓兵[增援]	银货
狙击兵[增援]	银货
ラーズ神官[增援]	スキュラ
民家A[探索]	财宝
民家B[探索]	リュコスの皮
エニード以外角色与ゴンジー交谈	ミスリルの粉

对话		
エニード	→	NPC
エニード	→	ベルスヴェル

商店情报	
ミスリルの板	1200（限购2个）

战后剧情	发生地点	关连角色	备注
报告“矿夫の意地”	职人工房	–	获得报酬2250
报告“忘れ得ぬ人”	佣兵ギルド	–	获得报酬5000
报告“商人の頼み”	食堂 川蝉亭	–	获得报酬“アークサファイア”
ベルスヴェル	佣兵ギルド	ベルスヴェル	6章出击任务中ベルスヴェル生还，剧情完结后ベルスヴェル成为佣兵
见つめる瞳（エニード）	修道院	エニード	エニード加入骑士团
负伤兵（ダウド）	修道院	ダウド	战斗中成功捉拿ユリアン
灭びず恶友（アデル）	大众酒场	–	5章出击依赖“ルミエール”中引发アデル与ルミエール对话
???（イストバル）	–	イストバル	任务前引发“マリーベル?..（イストバル）”，然后在战斗中派出イストバル上阵，并在生还的情况下成功完成任务。与イストバル加入骑士团及专用武器剧情有关。
食料调达	食堂 川蝉亭	–	–
幽灵部队	食堂 川蝉亭	–	–

敌军部队表				
[illegible]回合	名称	职业	LV	技能
增援A				
2	帝国兵	帝国枪兵	15	–
4	帝国兵	帝国枪兵	10	–
6	帝国兵	帝国斧兵	9	–
8	帝国兵	帝国石弓兵	9	–
10	帝国兵	帝国斧兵	9	–
12	帝国兵	帝国枪兵	8	–
16	帝国兵	帝国骑士	14	–
18	帝国兵	ガードナイト	15	–
20	帝国兵	帝国枪兵	10	–
增援B				
2	帝国兵	帝国枪兵	8	–
4	帝国兵	帝国重石弓兵	15	–
6	帝国兵	帝国斧兵	15	–
8	帝国兵	帝国斧兵	9	–
10	帝国兵	帝国石弓兵	10	–
12	帝国兵	帝国枪兵	7	–
16	帝国兵	帝国石弓兵	7	–
18	帝国兵	帝国枪兵	14	–
20	帝国兵	帝国枪兵	9	–
增援C				
2	帝国兵	帝国重石弓兵	12	–
4	帝国兵	帝国枪兵	9	–
6	帝国兵	帝国斧兵	10	–
8	帝国兵	ラーズ神官	11	–
10	帝国兵	帝国石弓兵	10	–
12	帝国兵	狙击兵	14	–
18	帝国兵	ラーズ神官	8	–
20	帝国兵	帝国重石弓兵	12	–
增援D				
3	帝国兵	帝国枪兵	7	–
14	ミーナス	ボウナイト	7	再移动、连携
16	帝国兵	装甲兵	10	–
18	帝国兵	マーセナリー	13	–
20	帝国兵	帝国骑士	18	–
增援E				
3	帝国兵	帝国枪兵	12	–
14	セオドル	ランスナイト	19	ランス、再移动、连携、强化
18	帝国兵	マーセナリー	13	–
20	オルトマン	ジェネラル	18	指挥官
增援F				
3	帝国兵	帝国重石弓兵	10	–
14	帝国兵	帝国重石弓兵	12	–
16	帝国兵	装甲兵	15	–
18	帝国兵	マーセナリー	13	–
20	帝国兵	装甲兵	18	–
增援G				
4	帝国兵	帝国重石弓兵	10	–
10	帝国兵	帝国枪兵	8	–
12	帝国兵	帝国弓兵	13	–
16	帝国兵	帝国枪兵	8	–
18	帝国兵	帝国骑士	7	–
20	帝国兵	帝国枪兵	15	–
增援H				
4	帝国兵	帝国枪兵	7	–
10	帝国兵	帝国弓兵	11	–
12	帝国兵	帝国石弓兵	11	–
16	帝国兵	帝国重石弓兵	12	–
18	帝国兵	帝国骑士	12	–
20	帝国兵	帝国重石弓兵	10	–
增援I				
4	帝国兵	帝国枪兵	12	–
10	帝国兵	帝国枪兵	7	–
12	帝国兵	斧骑士	18	–
16	帝国兵	帝国斧兵	10	–

战略简介

作战的目标是利用エニード说服NPC撤退，作战开始时，版图上并无任何敌军，不过随着时间经过，敌方就会以增援形式大量出现。由于我军的出击人数有限，因此必须尽量活用地形和迅速行动。战斗开始后，先说服东北方的NPC，然后到南方，接着就是西北方，随后就到北面的ゴンジー，在此之前，先利用エニード以外的角色与ゴンジー进行一次对话，完成住民依赖。另外也不要忘记进入商店，回收重要道具“ミスリスの发饰り”。完成以上目标后，马上将エニード往南移，准备等待友军的ベルスヴェル出现。布阵方面，西北方以フェイ、シルウィス、イゼルナ为一小队，将敌人击退，同时以セネ进行探索。在市民撤退后，全军退至东岸。东北面则可以アイギナ、サフィア、ウォード应战。西南方的桥面则以マーセル作屏障。在ベルスヴェル参战后，就可集中远距离射程的火力在マーセル的背后，对敌军进行攻击。第14回合，西南方就会出现ミーナス和セオドル，二人拥有“连携”，加上强力的武器，相当不容易应付。建议各位利用マーセル阻挡桥面，在背后利用シルウィス的“先制射击”加上命中力高的弓箭，先阻止セオドル的攻击，然后在我方行动时，以ベルスヴェル、アイギナ二人进行强力魔法攻击，在一回合内将他收拾。至于ミーナス方面，只要由リース接近，就可以利用“捕缚网”将她捉住。达成捕缚二人的目标后，就可开始撤离。由于敌军后段的攻势相当激烈，在可能的情况下，也不要勉强击倒敌人。

在战斗过程中，版图西北方将会出现一名拥有特别容貌的枪兵。只要将他捉拿，战斗完结后就会发生关于ダウド的剧情。

出击依赖“食料调达”

战略简介

作战本身的难度并不算高，不过要完全达成目标就有一定困难。首先必须派出ラレンティア阻止敌军撤退，其次需要派出防御力较高的角色出战。前一章得到的“ボルトナイフ”将会在此大派用场。

战斗开始后，首先马上向从小屋走出来的ローグ攻击，夺回食料。至于ラレンティア则在战斗开始后全力向首领背后的逃走地点前进，阻止敌军撤退，接着就可将山贼们逐一击倒。西南面的バルロビン持有强力的シルフボウ，若要夺取，最好能够以拥有“弓回避”的同伴作饵，然后再以“ボルトナイフ”+“魔弓アベイロン”，将他捉拿。收拾バルロビン，再将两个逃走地点封锁后，就可以开始对付首领マードック。由于他拥有“死斗”，千万不要与他邻接，否则极有可能战死沙场。最佳方法也是利用“ボルトナイフ”和“魔弓アベイロン”，将他捉拿。

版图右上方的帝国军，基本上并不会主动进行攻击。不过若玩家看中他们身上的装备，也可以将他们全部收拾。由于进入帝国军队长ミュレゼン的攻击范围，敌军就会全军出动，因此必须注意，在他的攻击范围外，将部下逐一分散。在对付帝国军时，建议先由ラレンティア解决两名弓兵，再阻挡帝国军背后的逃走地点，然后利用防御力高的同伴作饵，再以“ボルトナイフ”+“魔弓アベイロン”将敌军逐一捉拿。若不希望花费这两件武器，也可利用シルウィス的“强弓”，从崖下攻击，慢慢将他们的HP耗尽。

战后剧情	发生地点	关连角色	备注
报告“食料调达”	食堂 川蝉亭	–	报酬按回收食料数目变更，全部回收时可获得赏金6000
报告	佣兵ギルド	–	战斗中成功捉拿或击败マードック

新登场角色	–
胜利条件	压制目标地点
战败条件	我方全灭
出击角色	9人
我方增援	–

商店情报	
シミター	700
オーバシミター	1000
马杀刀	1200
シーフダガー	1400
サーベル	1200
アバランチソード	1800

对话
–

获得道具	
ローグ	食料

敌军部队表					
	名称	职业	LV	数量	技能
★	マードック	恶党	18	–	弓避、指挥官、死斗
1	バルロビン	盗贼弓兵	16	–	狩人、狙击、连射
2	アドリア山贼	山贼	12–14	4	投掷(LV12)、崖移动(LV12)、支援(LV13)、气合(LV13)
3	アドリア山贼	盗贼	14	1	开锭、连续、潜む
4	アドリア山贼	盗贼弓兵	15	1	先制射击、潜む
5	アドリア山贼	ローグ	9–10	3	–
6	ミュレゼン	オールドナイト	20		盾熟练 待伏せ、指挥官、崖移动
7	帝国侦察队	斧骑士	15	2	粉碎/舍て身
8	帝国侦察队	帝国石弓兵	14	1	连携
9	帝国侦察队	帝国弓兵	14	1	连携、强弓
增援	第2回合登场				
	アドリア山贼	ローグ	10–11	2	–

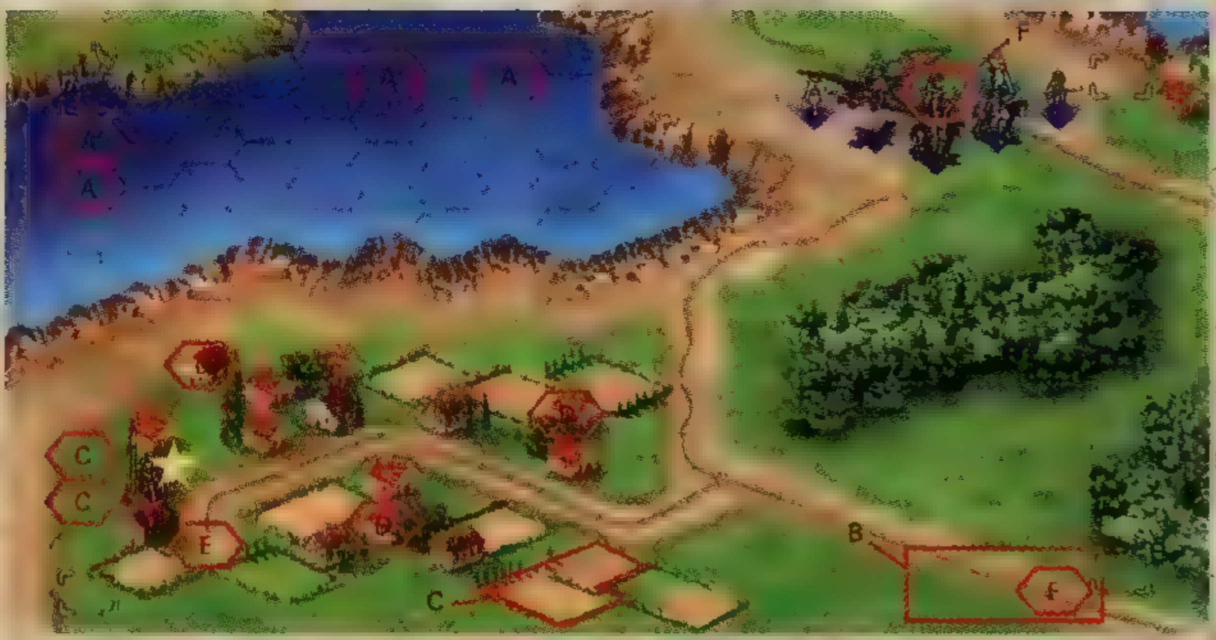
新登场角色	–
胜利条件	击败/击退/捉拿ウィリアム
战败条件	エルバート死亡或被捕
出击角色	エルバート+7人
我方增援	–

获得道具	
ウィリアム	金货
帝国斧兵[增援]	金货 ポーション レーヴェの皮
帝国枪兵[增援]	ポーション
帝国弓骑兵[增援]	银货

出击依赖“幽灵部队”

战略简介

战后剧情	发生地点	关连角色	备注
报告“幽灵部队”	执务室	–	报酬赏金5000



初期登场的敌人虽然不多，不过随着我军移动，敌军就会以增援形式出现。由于初期未能察觉敌军的位置，千万不要分散行动。每当敌军增援出现后，将他们全部消灭后再逐一前进吧。

基本上，只要慎重前进，整场战斗的难度并不大。唯独最后接近首领时，必须注意他的身边有两名隐藏的マーセナリー，建议先以拥有“索敌”能力的角色接近，然后将マーセナリー击倒，再合力处理ウィリアム。由于ウィリアム本身拥有大量技能，实在不容易应付，建议不要勉强将他捉拿。

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	ウィリアム	帝国骑士	18	–	[illegible]
1	帝国第十三部队	マーセナリー	13–15	2	潜む
增援A	进入海范围后				
	帝国海兵队	帝国斧兵	17–22	4	泳ぐ 投掷
增援B	进入东面森林范围后				
	帝国第十三部队	帝国弓兵	11 13	2	
	帝国第十三部队	帝国枪兵	12	1	
增援C	进入村庄范围后				
	帝国第十二部队	マーセナリー	11–14	2	
	帝国第十三部队	帝国枪兵	7–12	2	
	帝国第十三部队	帝国石弓兵	10	1	
增援D	进入民家后				
	帝国第十三部队	帝国枪兵	9	1	–
	帝国第十三部队	帝国弓兵	13	1	–
	帝国第十三部队	帝国石弓兵	13	1	–
增援E	进入村内道路后				
	帝国第十三部队	帝国弓兵	12	1	–
增援F	进入敌军初期布阵位置后				
	帝国第十 部队	帝国弓骑兵	13	2	再移动

对话

商店情报
–

公子救出

战前剧情	发生地点	关连角色	备注
来信	执务室（私室）	–	获得シ[illegible]马2匹
雷神の矢	弓と矢の店	シロック	出击任务中由シロック前往版图西北方民家
旅の一座	大众酒场	–	出击任务中探访版图西南方民家
忘れ物	地下街	セディ	出击任务时由セディ前往版图东南的民家
魔法骑士に..	ヴェリア神殿	エニード	エニード、デリック、ベルスヴェル生还，エニード转职条件1
彼女の场合（シルウィス）	大众酒场	シルウィス	

新登场角色	–
胜利条件	24回合内成功协助ヴェスター脱离战线，并全军撤退
战败条件	リース、ウォード、ヴェスター战死或被捕
出击角色	リース+9人–
我方增援	–

对话			
リース	←→	ヴェスター	邻接后自动发生

获得道具	
民家A[探索]	财宝
民家B[探索]	携带袋
ニールセン	ハイメタルソード
ギルガデス	金货
レブロス	银货
マルディン[增援]	风の盾
枪兵A	バックラー
弓兵A	ロングボウ
弓兵B	青铜の矢+(20)
王国骑士A	银货
ラーズ司祭A	金货

商店情报	
武器の店	
ブロードソード	2000
ロングスピア	2400
アポロの弓	2800
アスピス	1600
ヒートアロー(20)	500
铁の矢+(20)	750
致命の矢(20)	1800
药の店	
毒消し	500
镇静剂	1500
气付け药	800
体力の秘药	2000
素材の店	
琥珀	800
ラピスラズリ	700
携带袋	4000

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	ニールセン	ジェネラル	20	–	盾熟练、指挥官
1	ギルガデス	ラーズ司祭	15	–	指挥官
2	レブロス	マーセナリー	15	–	连续
3	カーディ	王国骑士	15	–	–
4	ボルニア兵	ガードナイト	16	1	–
5	ボルニア兵	ラーズ司祭	15	1	–
6	ボルニア兵	王国骑士	16	1	–
7	ボルニア兵	枪骑兵	13–14	2	–
8	ボルニア兵	斧骑士	14	1	–
9	ボルニア兵	石弓兵	10–13	2	–
10	ボルニア兵	重石弓兵	16	1	–
11	ボルニア兵	枪兵	10–14	6	–
12	ボルニア兵	斧兵	12 13	4	–
13	ボルニア兵	弓兵	9–13	4	–
增援A					
15回合	ボルニア兵	枪骑兵	14	1	–
17回合	ボルニア兵	枪骑兵	16	1	–
19回合	ボルニア兵	枪骑兵	13	1	–
21回合	ボルニア兵	枪骑兵	12	1	–
增援B					
14回合	ボルニア兵	枪骑兵	13	1	–
16回合	ボルニア兵	弓骑兵	15	1	–
18回合	ボルニア兵	斧骑士	16	1	–
20回合	ボルニア兵	重石弓兵	14	1	–
22回合	マルディン	ランスナイト	17	1	再移动、ランス

战后剧情	发生地点	关连角色	备注
报告“雷神の矢”	弓と矢の店	–	获得雷神の矢(20)
报告“旅の一座”	大众酒场	–	获得金钱2000
报告“忘れ物”	地下街	–	获得光の圣石
梦见る乙女(マーセル)	剑と盾の店	マーセル	マーセル生存
眠りの调べ(シロック)	大众酒场	シロック	シロック生存，完成4章出击依赖“カラーコード”
光と暗(オルウェン)	ヴェリア神殿	オルウェン	オルウェン生存，雇用满一定次数
谜の男(バロウズ)	地下街	バロウズ	バロウズ加入条件
出击依赖“访问者”	执务室	–	–
出击依赖“古の宝珠”	ヴェリア神殿	–	–

战略简介

第7章的出击任务版图是索敌版图，与之前多个任务同样，也设有24回合的时限。玩家必须在24回合内救出被困在城内的NPC，并护送他们到版图西北方的出口逃走。由于索敌版图内角色视线受到限制，派出“夜目”的イストバル和“索敌”的ラレンティア等角色该有助战斗顺利进行。

作战后半段，将会接二连三出现敌军增援，玩家必须准备足以1回合击退一名敌骑兵的战力留守后方，迎击追击的敌军。作战开始同时，首先派遣セディ南下，主队则由ラレンティア和イストバル先行进行索敌，接着再由主队进行突击。

由于限时24回合和住民依赖的关系，若要由盗贼打开城门，就唯有同时派出セディ和セネ；不过笔者则建议以武器直接破坏城门。由于城门内侧配置了两名弓箭手，破坏城门方面最好由骑兵进行，藉“再移动”与城门保持距离。

开城门后，如果贸然进城，就会同时受到5名敌兵的围攻，若非角色的实力非凡，实在相当危险。在此之前若已经利用弓箭减少敌兵数目，将会较易应付。不过若有转职后的フェイ等能够以寡敌众的人物单独一人应付敌军，玩家就可以将主力移动西方。笔者建议由フェイ、シルウィス、アイギナ，再加上リース攻城，其余部队则应战村庄地带隐藏的敌军。

城内的首领方面，如果并不在意是否将他们捉拿，只要利用“精神集中”+“パラスリアナ”就可以轻易令他受到重创。不过由于后方还有一名ラーズ司祭，玩家必须准备同时消灭司祭，否则将会影响迎救NPC部队的过程。打开最下层的城门同时，NPC部队将会开始撤退。在他们到达村庄部分前，必须先将村庄内的敌军一网打尽。尤其占据着教会的骑士，为了避免他回复体力，应以レイピア、エストック等兵器和魔法先将他收拾。后段部分将会接连出现敌军增援，因此必须派人殿后。

只要利用索敌版图和敌军移动的特性，就能够有效地在一回合内攻击敌人两次以上。敌军移动时，主要会沿着道路移动，尤其索敌版图上敌军不清楚我军的位置，因此行动路线相当容易掌握。只要玩家派出任何角色在敌军视界以外的进军路线上待机，就可以在敌军移动过来时，进行突袭，只要角色的命中力高，就可以轻易击倒追击部队。除此以外，在最后数个回合，西南方也会出现敌军增援。当中最后出现持有ランス的骑士，由于出现时间的关系，要将他击倒有相当的难度，最佳的方法是前一回合由シルウィス在骑士移动范围外2格的位置进行“射击待机”，在骑士接近的同时先进行攻击并阻止他的移动，接着再由シルウィス和リース进行最后一击，接着马上撤退。在シルウィス和リース阻止南方、フェイ阻止东方敌军的同时，主队向脱离地点前进，将把守的骑士击退，就可安全撤退。全军离开前必须先探访出口附近和南方的民家。

战略简介

与出击任务同样，7章的其余两个版图也是索敌版图，イストバル将会大派用场。

出击依赖“访问者”的内容，是协助被敌兵运送的俘虏逃走。作战的难处，就是我方部队分散成两个部队。南方需要与敌军主力正面交锋，同时北面又会出现通缉犯ハズリズ，部队的分配将会比较困难。而整场战斗最大的难关，就是在所有俘虏逃走后，敌军就会展开全面攻势。为了避免这种情况，必须占领逃走地点，令最少一名NPC不能逃走，利用这段时间将残余敌军全部消灭，再让NPC逃走。

北面通道方面，需要注意的就是两名持有“先制射击”的弓箭手，将通道阻塞。先将骑兵以外的敌军消灭后，然后在弓箭手的行动时间过后，以防御力较高的角色作盾，解除“先制射击”，再集中火力将他们逐一击倒。在俘虏逃走的同时，后方将会出现增援，在此之前必须先将前方的敌人尽量削减。ハズリズ方面，建议在第5回合储存记录，由LV7以上的ベルスヴェエル利用ライトニング令他失去战斗能力。

南方的部队方面，由于要同时应付中部与南部的两批敌军，因此行军将会比较紧逼。比较安全的法就是由ラレンティア带备アスピス同等以上的盾和数个回复药，单独前行南面通道，将弓箭部队击退，然后再将出口堵塞。另一方面主队在击退中部森林地带的敌人后，利用シルウィス的强弓清除沿途的弓箭手，再往南方会合。

除去所有外围的敌人和后方增援后，利用堵塞出口留下最少一名NPC，然后其余部队向敌军本阵部分进军。由于在所有NPC逃走前，敌军不会主动进攻。利用这点就可以在敌方不作反击的情况下，将敌军部队逐一消灭。将首领击倒后，再让NPC逃走和占领目标，就可完成任务。

7章 出击依赖“访问者”

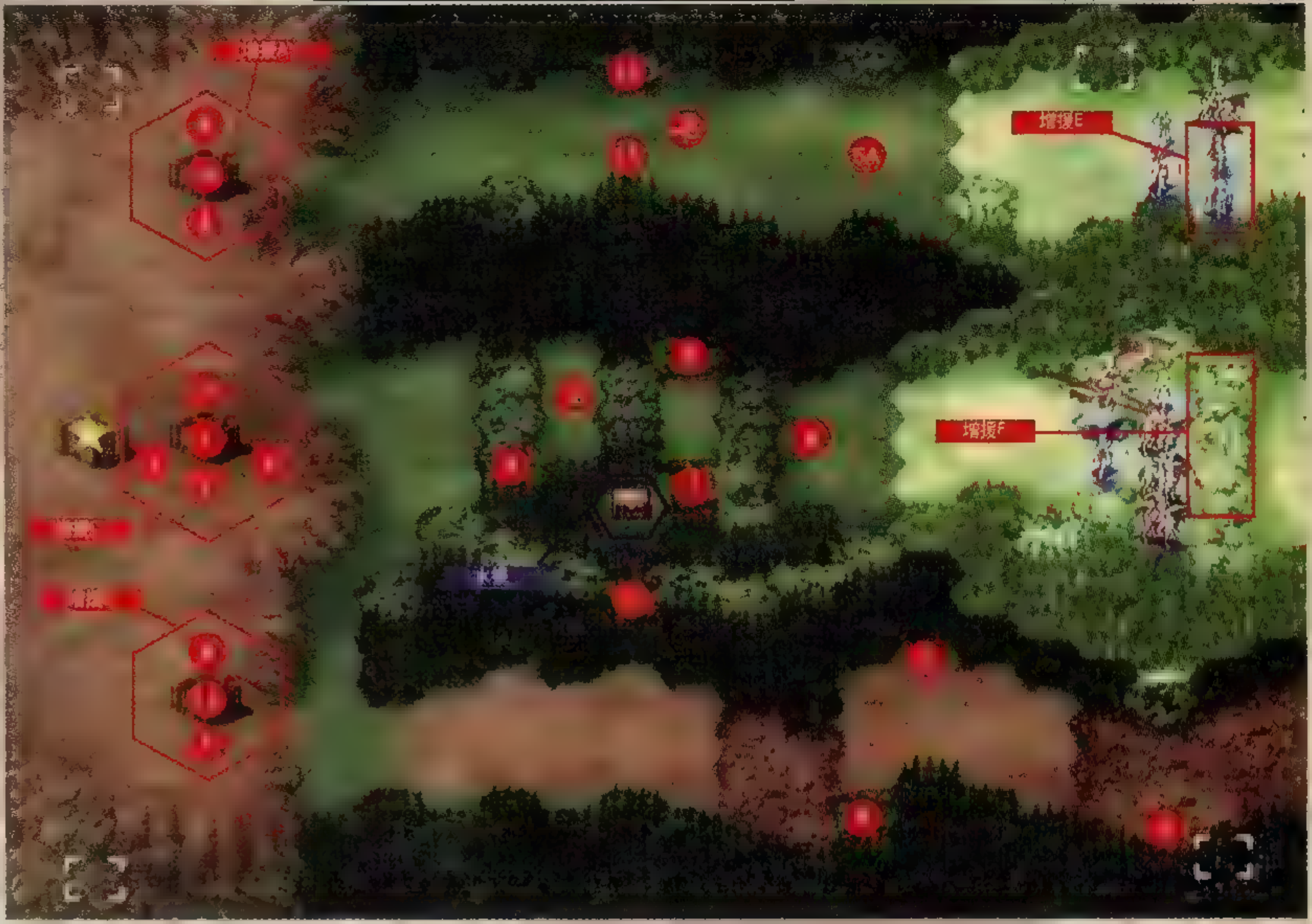
获得道具	
ダラス	パンタスマ钢
ハズリズ	金货
帝国骑士A	金货
帝国骑士B	银货
斧骑士	金货
帝国重石弓兵A	银货
帝国斧兵	ポーションⅠ

对话
—

商店情报

战后剧情	发生地点	备注
报告	佣兵ギルド	战斗中击败或捉拿ハズリズ

新登场角色	—
胜利条件	成功救出同盟军后，全员脱离战场或压制砦
战败条件	救出失败或全灭
出击角色	11人
我方增援	—



敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	ダラス	王国骑士	24	—	弓回避、投掷
1	监视兵	帝国骑士	20	2	气合(北)
2	监视兵	斧骑士	20	1	盾熟练
3	收容所兵	装甲兵	16	1	弓回避
4	收容所兵	帝国骑士	15	1	再移动
5	收容所兵	帝国斧兵	14–16	2	投掷
6	收容所兵	帝国弓兵	14–18	9	先制射击、强弓
7	收容所兵	帝国重石弓兵	13–17	3	—
8	收容所兵	帝国枪兵	15	2	—
9	ハズリズ佣兵团	マーセナリー	15	1	—
10	ラーズ神官	ラーズ神官	15–17	2	—
增援A	第3回合				
	ハズリズ	东方剑士	17	—	连续、大剑
	收容所兵	帝国枪兵	12	2	—
增援B	第7回合				
	收容所兵	帝国枪兵	12	2	—
增援C	第8回合				
	收容所兵	帝国枪兵	12	2	—
增援D	第9回合				
	收容所兵	帝国枪兵	12	2	—
增援E	北面NPC脱离后				
	收容所兵	帝国枪兵	12	1	—
	收容所兵	帝国斧兵	12	1	—
增援F	中部NPC脱离后				
	收容所兵	帝国枪兵	12	1	—
	收容所兵	帝国斧兵	12	1	—

7章 出击依赖“古の宝珠”

新登场角色	—
胜利条件	压制神殿
战败条件	我军全灭
出击角色	8人
我方增援	—

对话			
任何角色	→	ナグラ	对话后绿色NPC变成人敌人

战后剧情	发生地点	备注
报告	—	获得“スターフイト”
报告	佣兵ギルド	战斗中击败或捉拿リドル

获得道具	
ファイアドラゴン	ドラゴンパール
砂族A	ポーションⅠ
砂族B	银货
盗贼A	银货
盗贼[增援]	金货

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	リドル	アサシン	19	—	待伏せ、弓回避、シャドウ、泳ぐ、スリ取るII、潜む、迷彩
1	火龙	ファイアドラゴン	20	1	再移动、强健
2	砂の部族	盗贼弓兵	17	1	狙击、夜目、连携
3	砂の部族	砂族	12–15	6	连携、斧防御(LV16)
4	砂の部族	盗贼	14–15	2	开锭、再移动、连续、潜む
5	砂の部族	盗贼	13		开锭、再移动、待伏せ、潜む、スリ取る、舍て身
增援A	第6回合				
	砂の部族	盗贼	9	1	开锭、潜む
增援B	与ナグラ交谈后				
	ゴーラス	砂族	25	—	怒り、弓回避、粉碎
	砂の部族	盗贼弓兵	10	1	—
	砂の部族	盗贼弓兵	10–22	6	—

商店情报
—

战略简介

此战需要注意的共有四点，第一是版图西北方的飞龙，第二是隐藏在神殿的首领，第三是西南方的NPC，最后就是每隔两回合出现一次的天气变化。

游戏中首次出现的龙，实力虽然相当强劲，不过也有相当明显的弱点。由于飞龙身上装上了“火龙の鳞”，对风魔法的防御力将会大幅下降。只要利用ラレンティア作饵引它过来，再使用アイギナ的パラスリアナ就可以轻易将它击倒。由于它的攻击力相当高，因此必须尽早将它击倒。

敌军的首领リドル，由于拥有“潜む”，若非拥有“索敌”或与他接近，也不能发现他的所在。リドル身上拥有大量不同种类的小刀，建议由アイギナ的“ブリザード”和ベルスヴェエル的“ライトニング”夺去他的战斗能力。由于受到攻击后，リドル会马上开始逃走，必须先由ラレンティア将逃走地点堵住。

位于版图西南方的NPC，虽然装着神官打扮，不过只要接近引发对话，他们就会马上变成敌兵，在接近前必须注意。同时版图的右上角也会出现增援，当中数人持有收藏家的收藏品，大可将他们捉住然后夺去道具。最后要注意的一点，就是此战每隔两回合天气就会产生转变，版图会不断变成索敌版图。

木马兵团

新登场角色	—
胜利条件	24回何内协助バリスタ兵4人脱离战场，并全军撤退
战败条件	リース　ウォ　ド或バリスタ2人死亡
出击角色	リース、シェルパ+10人
我方增援	—

对话			
シェルパ	←→	ケイ	对话后二人同时消失
リース	→	マーサ	对话后メリル出现

获得道具	
フォンベック[增援]	ナイトソード
帝国石弓兵[增援]	银货
帝国重石弓兵[增援]	银货、金货
斧骑士[增援]	ブロードアクス、金货
帝国枪骑兵[增援]	普通の马
ラーズ司祭[增援]	司教の腕轮
进入商店	谜の小包
民家A[探索]	1000
民家B[探索]	シーフダガー
民家C[探索]	1000
民家D[探索]	2000
民家E[探索]	通缉犯バスク
北面森林的大树	トリネリコの木

商店情报	
リュコスの皮(1)	450
アンディロブの皮(1)	800
携带袋(1)	4000

敌军部队表

	名称	职业	LV	数量	技能
1	帝国兵	帝国枪兵	13~16	6	—
增援A					
第3回合	帝国兵	帝国石弓兵	12	1	—
第7回合	帝国兵	帝国斧兵	14	1	—
第9回合	帝国兵	帝国枪兵	14	1	—
第11回合	帝国兵	帝国骑士	17	1	—
第14回合	帝国兵	帝国骑士	14	1	—
第16回合	帝国兵	帝国枪兵	13	1	—
第18回合	フォンベック	ジェネラル	12	—	反击、指挥官
增援B					
第4回合	帝国兵	帝国斧兵	14	1	—
第6回合	帝国兵	帝国石弓兵	17	1	—
第10回合	帝国兵	帝国枪兵	15	1	—
第12回合	帝国兵	斧骑士	18	1	—
第15回合	帝国兵	帝国石弓兵	15	1	—
第16回合	帝国兵	帝国骑士	16	1	—
第18回合	帝国兵	帝国重石弓兵	18	1	—
增援C					
第4回合	帝国兵	帝国斧兵	15	1	—
第8回合	帝国兵	帝国石弓兵	16	1	—
第11回合	帝国兵	帝国弓兵	14	1	—
第12回合	帝国兵	帝国重石弓兵	16	1	—
第14回合	帝国兵	斧骑士	16	1	—
第16回合	帝国兵	帝国骑士	16	1	—
增援D					
第3回合	帝国兵	帝国石弓兵	14	1	—
第4回合	帝国兵	帝国斧兵	15	1	—
第8回合	帝国兵	帝国枪兵	15	1	—
第9回合	帝国兵	帝国弓兵	17	1	—
第13回合	帝国兵	帝国枪兵	12	1	—
第16回合	帝国兵	帝国弓骑兵	15	1	—
第18回合	帝国兵	帝国重石弓兵	16	1	—
增援E					
第4回合	帝国兵	帝国重石弓兵	15	1	—
第6回合	ラーズ神官	ラーズ神官	16	1	—
第8回合	帝国兵	帝国枪兵	13	1	—
第11回合	帝国兵	帝国斧兵	16	1	—
第13回合	帝国兵	帝国斧兵	14	1	—
第15回合	帝国兵	ランスナイト	18	1	—
第18回合	ラーズ司祭	ラーズ司祭	17	1	—
增援F					
第4回合	帝国兵	帝国石弓兵	13	1	—
第6回合	帝国兵	帝国斧兵	12	1	—
第9回合	帝国兵	帝国弓兵	15	1	—
第10回合	ケイ	ハイランダー	18	1	—
第14回合	帝国兵	帝国重石弓兵	14	1	—
第15回合	帝国兵	帝国弓骑兵	18	1	—
增援G					
第14回合	帝国兵	斧骑士	17	1	—
第17回合	帝国兵	帝国枪兵	15	1	—
增援H					
第15回合	帝国兵	帝国枪骑兵	15	1	—
第17回合	帝国兵	帝国枪兵	15	1	—

战前剧情	发生地点	关连角色	备注
来信	执务室 私室	—	获得金钱18790
トネリコの木	职人工房	ダウド	战斗中以ダウド前往版图北面森林砍伐树木
家族の绊	食堂：川蝉亭	リース	战斗中以リース与NPCメリル和マーサ引发对话，并安全保护二人撤离战场
永久の祈り	ヴェリア神殿	ウォード	战斗中由ウォード探访教会后，安全保护司祭シーマス撤离战场
手纸(シェルパ)	大众酒场	シェルパ	引发剧情后，シェルパ成为强制出击成员，战斗中与敌军增援ケイ交谈后，一同离开战场。雇佣满　定次数，战斗完结后加入骑士团。
セシリー	剑と盾の店	マーセル	マーセル生存
バラスレイア(エニード)	海の见える丘	エニード	エニード、ペルスヴェル、テリック生存，7章引发"魔法骑士に　"，8章开始前精神到达5或以上。剧情完结同时エニード转职为マージナイト，并获得专用魔法バラスレイア。

战后剧情	发生地点	备注
逃亡兵	—	战斗中成功救回所有NPC后发生，9章开始时バロウズ加入
代偿	大众酒场	出击任务中，引发シェルパ与ケイ的对话。アイギナ获得"奇迹の护符"。
ハイランダー(シェルパ)	佣兵ギルド	引发"代偿"同时　雇佣达一定次数，シェルパ加入骑士团。
オルフェリア	城下街	シロック生存，以及曾经引发"眠りの调べ"。
报告"谜の小包"	弓と矢の店	出击任务中，探访"村の杂货店"，获得报酬アポロの弓。
报告"トネリコの木"	职人工房	出击任务中，由ダウド前往北方森林的大树，获得报酬トネリコの木。
报告"家族の绊"	食堂　川蝉亭	出击任务中，以リース与マーサ对话，然后保护マーサ与メリル二人生还撤离战场。获得报酬スチールヴァイン。
报告"永久の祈り"	ヴェリア神殿	出击任务中，由ウォード前往教会，把守数回合后保护司祭シーマス撤离战场。获得报酬キュアポーション。
报告	佣兵ギルド	出击任务中，成功捉拿或击倒バスク。
老兵は．．	军会议室	—
武器屋の事情	剑と盾の店	

战略简介

8章出击任务与之前的作战同样，设有24回合的时限。作战的目的是让所有バスリタ部队撤退，而在此之前，必须先护送一般市民的NPC离场。由于NPC逃走时只会沿着道路前进，在他们的进军路线上，应该尽量离开路面。

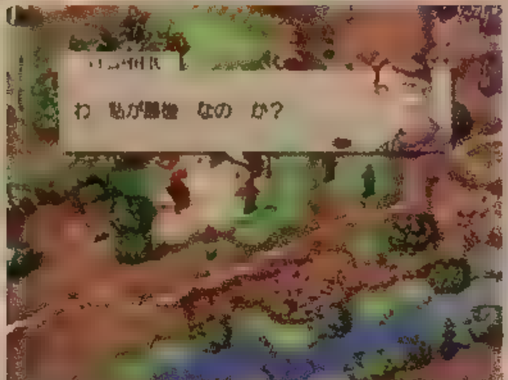
在战斗开始前，引发"手纸"剧情后，シェルパ就会成为强制出击角色。为了引发与第10回合出现的ケイ之间的对话，战斗开始以后，应尽快将シェルパ移往右侧。8章的三个住民依赖，分别由三人负责执行，尽可能在战斗开始的同时赶快完成，否则将会影响全军撤退的步伐。战斗开始后，马上派遣ダウド往北面的森林地带中心的大树前进，同时由ウォード前往教会、リース追赶マーサ引发对话。

在ウォード到达教会后，直到司祭第二次的发言间，玩家必须死守教会，不然只要敌军到达教会，司祭就会马上被杀。最佳方法是由ヴォード占领教会至探访后司祭第二次发言，才离开教会。另一方面，在リース与マーサ对话后，版图的西南方就会出现メリル的踪迹，与メリル交谈后，她就会沿路开始逃走。至于ダウド方面，前往北面的森林，再往南逃走的通道间，危险并不大，因此即使从未使用过ダウド出战，死亡的机会也不大。

7章完结时，如果エニード的精神上升至5，就会发生转职剧情。此后エニード的实力将会大增，战斗开始时，除了执行任务的三人外，可由转职后的フェイ、シルウィス和シェルパ应付东方的敌军，右方则由骑兵队以及アイギナ和エニード等能够无视防御力的魔法使出击迎战。引发メリル的对话后，リース也该立即与西部战线会合。教会的司祭开始撤退后，将ウォード移往西南方，堵塞与西南空地连接的通道，阻止14回合后的敌军增援。由于敌军每回合只会派出小量增援，只要能够在一回合内将他们全灭，就可以安全地完成使命。不过在限时到达前必须及时撤退，移动时间必须计算清楚。

另外一点值得注意的，就是躲在民家中的通缉犯バスク。在玩家进行探索后，如果未能即时将他打败，以后只要将进行探索的角色移走后，バスク就会在版图上出现，因此不用急于在屋内将他收拾，大可由回避力较高的セネ探索，并令他受轻伤后，让他在版图上出现然后由シルウィス加上魔弓令他陷入"战斗不能"。18回合开始时，敌军首领将会在版图西北方出现，由于他装备了防御力极高的"将军の盾"，若要将他打败并来得及撤退，只有使用精神集中后的魔法攻击，又或リース的"ロードグラム"。至于希望将他捉拿的话，则必须利用セネ的ボルトナイフ加上魔弓。战斗整体难度不高，不过后段出现持有ランス的骑兵必须注意，撤退前先将他消灭会比较安全。顺利的情况下，NPC在17回合左右就会全军撤退。玩家也可在随后马上撤退。

战略简介



此战将会由クリス强制出击带领，如果角色的实力较弱，建议由其他行动迅速的部队作主力出战。作战目的是护送村民离开，战斗开始后每隔一段时间，版图上的民家就会出现NPC的市民，由于北部版图也有三所民居，因此必须尽快进军。

作战后首要的行动，就是赶往东北方，将桥头阻塞，由转职后的アーサー等防御力较高的骑兵系前卫，与クリス率先阻挡敌军的攻势。步兵部队则先将渡河的敌军击退，然后在中心近东面的平原地带布阵，以备敌军增援的出现。至于回复方

面，由于移动力差的关系，神官们难以追赶封锁东北角的先行部队，因此必须带备足够数量的回复药。第5回合开始，东边沿岸与南方的河流对就会陆逐出现增援。由于作战目的是护送市民逃走，若希望更安全地完成任务，应该放弃捉拿敌人，以杀敌为优先。

战斗的过程中，其实可以借助四名NPC老人的远程射击，不过这样就必须冒上市民经过敌军攻击范围的危险，因此尽可能以自己的力量解决为上。如果玩家成功在战斗中，保护所有NPC脱离战场，在战斗完结后，クリス就可以获得专用武器"ホークアイ"。

出击依赖“老兵は...”

新登场角色	—
胜利条件	协助村民全员脱离战场
战败条件	クリス、ダドレイ、ギブス、チェビシェフ、ウェーバー死亡或被捕
出击角色	クリス+9人
我方增援	—

获得道具	
フンカ	琥珀
ラーソン	ブロードアクス
帝国斧兵[增援]	金货、ブロードアクス
帝国重石弓兵[增援]	帝国正式石弓
帝国弓骑马[增援]	元气な马
帝国枪兵[增援]	银货
战斗完结时所有NPC生还	ホークアイ

对话
—

商店情报
—

战后剧情	发生地点	备注
报告		获得报酬奖金
叹きの骑士	—	クリス、エルバ ト生还

敌军部队表

	名称	职业	LV	数量	技能
★	フンカー	帝国骑士	20	—	再移动、反击、盾熟练、待伏せ、指挥官、投掷
1	ラーソン	装甲兵	17	—	反击、投掷
2	帝国狩猎兵	帝国枪兵	11–14	6	—
3	帝国狩猎兵	帝国弓兵	12–14	3	—
4	帝国狩猎兵	帝国石弓兵	13–14	2	—
增援A	第5回合				
	帝国狩猎兵	帝国石弓兵	13–16	2	—
	帝国狩猎兵	帝国枪兵	14	1	—
增援B	第6回合				
	帝国狩猎兵	帝国枪兵	14	1	—
	帝国狩猎兵	帝国弓兵	15	1	—
	帝国狩猎兵	帝国重石弓兵	14	1	—
增援C	第7回合				
	帝国狩猎兵	帝国弓兵	15	1	—
	帝国狩猎兵	帝国斧兵	14	2	—
增援D	第9回合				
	帝国狩猎兵	帝国弓兵	16	1	—
	帝国狩猎兵	帝国重石弓兵	14	1	—
	帝国狩猎兵	帝国弓骑兵	13	1	—
增援E	第10回合				
	帝国狩猎兵	帝国枪兵	13	1	—
	帝国狩猎兵	帝国重石弓兵	14	1	—
	帝国狩猎兵	帝国弓骑兵	13	1	—
增援F	第11回合				
	帝国狩猎兵	帝国重石弓兵	14	1	—
	帝国狩猎兵	帝国弓骑兵	13	1	—
	帝国狩猎兵	帝国斧兵	14	1	—
增援G	第12回合				
	帝国狩猎兵	帝国弓骑兵	13–14	3	—
	帝国狩猎兵	帝国枪兵	1I3	1	—

出击依赖“武器屋の事情”

新登场角色	—
胜利条件	击败/捉拿ゴメス后，压制据点
战败条件	マーセル死亡/被捕
出击角色	マーセル+6人
我方增援	—

获得道具	
スノードラゴン	冰龙の鳞
盗贼弓兵	青铜の矢+
盗贼	银货
雪山山贼A	银货
雪山山贼[增援]	银货
持有“冰龙の鳞”的角色前往右侧的民家	ドラゴンシールド

敌军部队表

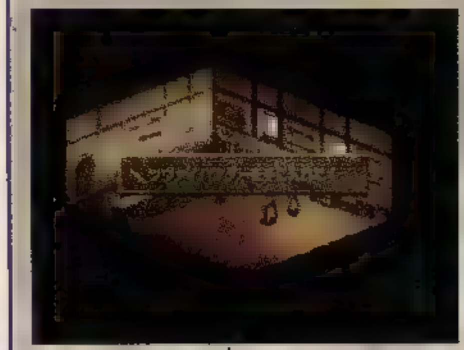
	名称	职业	LV	数量	技能
★	ゴメス	恶党	18	—	大剑
1	スノーゴリラ	盗贼弓兵	14	1	—
2	スノーゴリラ	盗贼	13–15	2	—
3	スノーゴリラ	雪山山贼	14–16	7	枪回避(LV16)
增援A					
第2回合	冰龙	スノードラゴン	30	1	再移动、强使
第5回合	スノーゴリラ	雪山山贼	12	1	—
增援B					
第6回合	スノーゴリラ	雪山山贼	15	1	—
第7回合	スノーゴリラ	雪山山贼	13	1	—
增援C	ゴメス到达东面民家后				
		ローグ	15	1	—

战略简介

这次作战的主角是装甲骑士的マーセル。战斗开始时，マーセル将会位处于敌军的中心，由于版图地形的关系，除了飞行部队以外，所有角色的移动距离都会大减，如果マーセル还未达到LV15，每回合就只能移动1格，单独应战相当不利。在战斗开始前，必须为マーセル购买ラージシールド等大盾，以及多带备回复药品，出战前进食增加精神的食品也可减少战斗中的损伤。

由于第2回合开始的同时，西北角将会出现冰龙，マーセル必须先往下移动，与主队会合。冰龙的弱点是火，因此转职后的エニード将会是必然的人选。如果エニード未能转职，也可以由装备ベルファイアー的アイギナ代替。

值得注意的一点，就是敌军的移动类型与平常不同，即使在雪地上也同样可以进行4格移动，移动时必须注意。另一方面，敌军的装备大多附加了魔法效果，必须派出拥有“愈し”的イゼルナ出战，同时进行大范围回复。由于敌方大多数是斧兵的关系，ルヴィ也会大派用场。



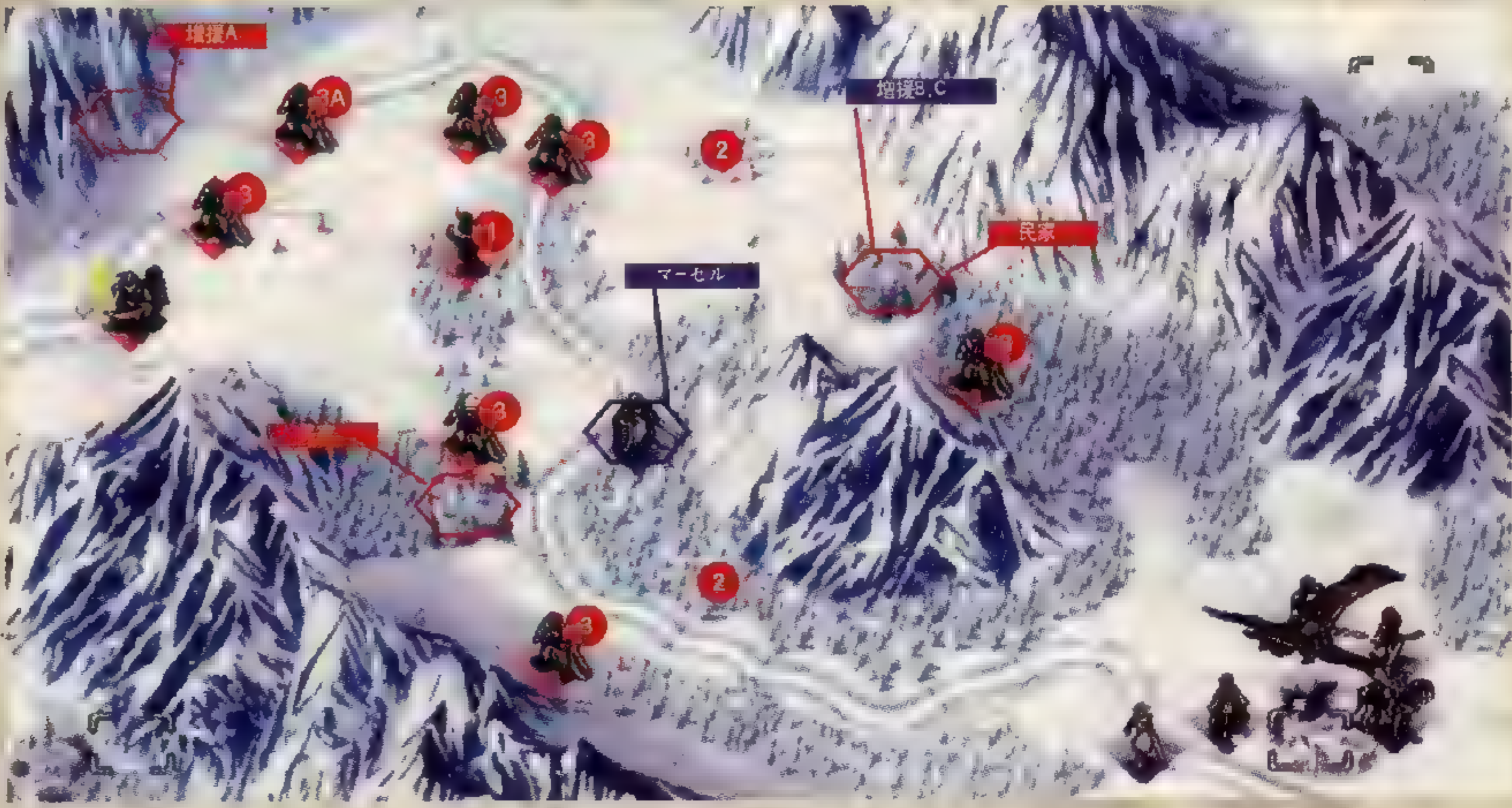
战斗开始后，马上与位于中央的マーセル会合。由于第2回合登场的冰龙将会不分敌我进行攻击，必须尽早将它击倒，除了之前提及的炎魔法以外，其实使用同样属于炎属性的弓箭“ヒートアロー”也可以收到不错的效果。

应付冰龙的同时，也不能忘记对付敌军首领ゴメス。战斗开始后ゴメス就会向东面的民家前进，当他到达民家后就会自动消失，取而代之将会出现一名喽罗敌人。由于ゴメス是通缉犯之一，若要将他捉拿，最好能够派遣ラレンティア事先前往占领东面民家。成功将冰龙击倒后，带着战利品的“冰龙の鳞”前往西面民家，就可以利用“冰龙の鳞”换取“ドラゴンシールド”。在击退ゴメス后，再压制民家可以完成任务。不过即使被ゴメス逃脱，只要之后压制民家也同样可以完成任务。

商店情报
—

对话

战后剧情	发生地点	备注
报告	佣兵ギルド	击败或捉拿ゴメス
报告	剑と盾の店	获得マーセル专用武器ツヴァイハンダー



关连角色	フェイ、ファラミア
出现时期	6章开始
出现条件	フェイLV10以上、剑30以上，ファラミア生存，3章引发与カオス的对话
胜利条件	击败アーゾヴィ
战败条件	フェイ、ファラミア死亡或被捕
出击角色	フェイ、ファラミア+8人
我方增援	—

获得道具	
アーゾヴィ	スリープ、バロールの魔眼
ラーズ僧兵A	金货
ラーズ僧兵B	银货

对话
—

商店情报
·

フェイ专用版图 ラーズの祭坛

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	アーゾヴィ	ラーズ司祭	19	—	强健、精神集中、剑回避、咏唱
1	ニザール	ラーズ司祭	18	—	待伏せ、反击装备、剑回避
2	ラーズ神官	ラーズ神官	13	1	—
3	ラーズ僧兵	ラーズ僧兵	14–17	4	弓回避(LV17)
4	ラーズ信者	ローグ	11–15	4	反击(LV15)、枪回避(LV13)

战略简介

战斗开始同时，ファイ将会身负轻伤，同行的ファラミア也一同被孤立在敌阵之中。战斗开始前，必须先为二人多准备回复道具。敌军方面，两名首领级的角色同样拥有"剑回避"，因此战斗成员应尽量避免剑士系角色。

战斗开台的第一步，就是将ファラミア移到首领アーゾヴィ的三格范围以外，不然就会马上受到暗黑魔法的洗礼。接着再为フェイ使用回复药。虽然二人身处敌阵的正中，不过只要不攻击石柱，附近的敌人并不会对二人进行攻击，此后可以集中力量应付北面的战场。

场地方面，版图内近一半地域是毒沼，只要在上面待机，下一回合开始时就会马上受到伤害。从此战的敌人身上，分别可以获得"カルフォーク"、"スリープ"等收藏家的目标，除此以外ニザール还带备了"愈しの护符"，必须尽力将他们捉拿。至于首领アーゾヴィ，虽然他身上装备了"司教の腕轮"不过他拥有特技强健，只能放弃回收。

整场战斗并不困难，不过必须注意在石柱(ダークオブジェ)的附近，敌军将会受到强力的支援，命中与回避也会大幅上升，必须在应战前将附近的石柱破坏。不过要是将所有石柱破坏，首领アーゾヴィ就会主动出击追击我军，因此最好由ラレンティア在アーゾヴィ行动后将最后的石柱破坏，然后全军集中攻击，将アーゾヴィ消灭。战斗完结后，フェイ就会暂时脱队，在一下章开始的同时，将会正式加入骑士团，同时转职为圣剑士以及学会特技"神舞剑"。正因为这个原因，这项任务最好留在一章的最后进行。

ルヴィ专用版图 骑士の夸り

对话
—

商店情报
—

关连角色	ルヴィ、クリフォード
出现时期	6章以后
出现条件	ルヴィLV10以上，ルヴィ、クリフォード生存
胜利条件	压[illegible]
战败条件	ルヴィ死亡/被捕
出击角色	ルヴィ+6人
我方增援	—

获得道具	
战斗开始时ルヴィ自动获得	ポーションI
盗贼	银货
山贼[增援]	银货、金货

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	ダンクスト	头目	15	—	—
1	帝国补给部队	帝国骑士	23	1	—
2	帝国补给部队	装甲兵	22	2	—
3	帝国补给部队	帝国石弓兵	20	2	—
4	帝国补给部队	バスリタ兵	15	1	—
5	帝国补给部队	补给兵	15	1	—
6	帝国补给部队	帝国弓兵	20	1	—
7	ザーレム山贼	山贼	12–15	6	—
8	ザーレム山贼	盗贼	12–14	2	潜む、开锭
9	ザーレム山贼	盗贼弓兵	13	1	潜む
增援A	第2,4,6 8回合				
	帝国补给部队	补给兵	20	1	—
增援B	第8回合				
	ザーレム山贼	山贼	15–18	2	—
增援C	第9回合				
	ザーレム山贼	山贼	17–19	2	—
增援D	第10回合				
	ザーレム山贼	山贼	17	1	—

战略简介

与"ラーズの祭坛"同样，"骑士の夸り"开始时，此战的主角ルヴィ也将会单身陷于敌阵当中。战斗开始前，必须多准备武器、盾和回复药。战斗开始同时，马上将ルヴィ移向东面，阻塞敌军的脱离地点。

主队方面，以容易在森林活动的步兵类角色优先。而要取得完全胜利，就必须另外派遣一名防御力近20的角色，以及一名能够令敌方受轻伤的角色出战。个人建议使用マーセル和アーサー二人。マーセル带备4个レザーシールド，アーサー则带备アバランチソード等魔法剑系兵器。

战斗开始后，ルヴィ前往东面阻止敌军逃走，同时应付接近的山贼。至于主队方面，则由マーセル作饵，刻意进入バスリタ的攻击范围，使本来已严重损伤的バスリタ破坏。接着在山上的弓兵射程范围外一格待机，帝国军的骑士队就会向マーセル的方向前进。在第2回合开始帝国的补给队就会开始出现，作战的第一步就算成功。面对接近逃走地点的补给队，只要ルヴィ在逃走地点下马，就可以阻止他们离开战场，暂时不用对他们出手。另一方面主队在バスリタ破坏后，就可以利用アーサー装备魔法剑进行"当身"，成功后马上由其他角色进行集中攻击，令山路的先头部队战斗不能。由于帝国军的两名重骑士不能经过山崖，因此可以安全地将他们逐一处理。骑士队全员战斗不能后，就可以将帝国军的据点进发，山路途中的弓兵持有上级武器コンジットボウ，玩家不妨利用魔弓的一击，令他失去战斗能力然后将弓夺去。至于南方的山贼，只要ルヴィ带备足够的药品与武器，足可以单人应付全员。到此为止第二步正式完成。在解决所有山贼和解除帝国军的武装后，就可以慢慢处理帝国的补给队了。这批补给部队不但带着优秀的剑和盾，其中一名还带着能够增加セネ的特技"スリ取る"的发动几率，必须记紧回收。只要再加上"シーフダガー"和转职后，セネ的偷窃性能就会大大增加。将所有补给队处理后，就可向首领作最后进攻。只要利用シルウィス的"狙击"就可以轻易将他击倒。

シルウィス专用版图 海の勇者

关连角色	シルウィス
出现时期	7章开始
出现条件	シルウィスLV10
胜利条件	捉拿ヴァイス
战败条件	シルウィス死亡/被捕或ヴァイス被打倒
出击角色	シルウィス+5人
我方增援	—

获得道具	
海贼A	愈しの护符
海贼B	ベルダンの砂金
海贼C	银货
海贼D	金货

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	ヴァイス	船长	24	—	手加减、待伏せ、受け流し、剑回避、斧回避、枪回避、魔法回避、自己回复
1	シーマウス团	ハンター	16–17	2	潜む、再移动(LV16)、枪回避(LV16)、先制射击(LV17)、狙击(LV17)
2	シーマウス团	海贼	1–21	8	泳ぐ、反击、怒り、连携
增援					
第3回合	シーマウス团	ローグガード	14–16	2	—
第4回合	シーマウス团	ローグガード	15–18	2	—
第5回合	シーマウス团	ローグガード	16–19	2	—
第6回合	シーマウス团	ローグガード	18–20	2	—

对话
—

商店情报
—

战略简介

敌军全体的性能都相当优秀，几乎所有喽罗都拥有各式特技，绝不容易应付。战斗开始后，敌军就会开始撤退，若要将所有敌军消灭，就要利用ラレンティア的飞行能力避开敌军的弓箭射程，同时向北面的敌军撤退地点进发，阻止敌军逃走。整场战斗最大的难关就是桥上的两名弓兵，二人分别持有アポロの弓、三连射弓、パワーボウ等强力的弓箭装备。当中西面的弓箭手不会主动攻击，因此可以较后处理。至于东面的射手，就可以在他行动完结后，让シルウィス进入他的射程范围，然后在下一回合开始时马上使用"射击待机"，等待对方接近，进行先制射击后，由其余部队一同进行围攻。渡河后，同样以シルウィス的"射击待机"作准备，然后吸引首领ヴァイス接近。只要成功由シルウィス击中ヴァイス，就会发生剧情，ヴァイス也会自动变成战斗不能。以后就可以安心将敌兵逐一击退了。ヴァイス本身实力相当强劲，不但本人的力量，再加上多种回避技能，事实上只有弓箭能够正常地与他对抗。在ヴァイス主动进行攻击时，会自动使用"手加减"，不会杀掉我方角色，不过在反击时，就不会发挥作用，因此除シルウィス以外绝对不能对他进行主动攻击。只要击退ヴァイス以后，其余的敌兵只要多花时间就可以逐一收拾。

PS2

大攻略

● HUDSON ● RPG ● 1 人玩 ● 4 月 14 日发售 ● 7800 日元 ● DVD-ROM ● 使用容量 78KB 以上 ● 对应 8M 记忆卡 /DUAL SHOCK 2 专用 ● http://tengai.jp/welcome/

天外魔境III NAMIDA

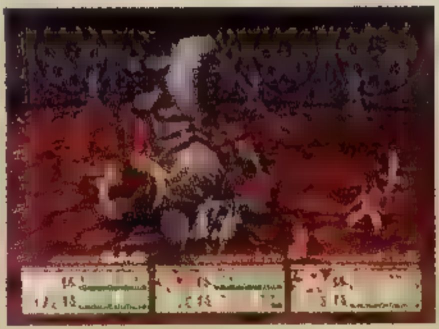
首领幻影战

这时雾岛峰的云已溶解，再进去调查会发现一些新的宝箱，能分别取得“火焰の舞衣”、三个“百命丸”和“分厚い本”，“分厚い本”鉴定后是“秘传 条气の开放”。另外再进入龙宫的龙眼窟，还会发现多了一些宝箱，可分别取得“日の雨”、“龙尾矢”及“灵树の胴”。

众人进入曼荼罗城，于入口会碰上事件进入战斗，由于只是喽罗，因此只要用圣属性的攻击便相当容易解决。收拾完喽罗后会于入口再见到曼荼罗法师，说了一番话后又会消失。

在曼荼罗城的血之池城区有许多的路障，而且三边更会有接近才出现挡路的岩石，在此地有一种叫“四色の死”的敌人，它懂得使用四种属性的法术，因此别使用有关属性的武器，另外可用圣属性对付它们。

于血之池右下宝箱可取得“叹きの大铠”，从东面通道可到外璧，那里的宝箱中有“怪物强欲之箱”，由土偶变身后可轻易收拾，收拾完后可取得“金刚石”。于正左面宝箱内有未经鉴定的“良く出来た矢”，那是“咒印の矢”。沿上方的路绕到左边的宝箱内有敌人，战胜后同样能得到“金刚石”。于左上宝箱内能获得两个“目眩がする药”，那是回复技力的“月の雨”。中央则有“回天丹”，右上能找到“大斧”。在血之池西面通道到外璧有宝箱，能取得未鉴定的“男心をくすぐる服”，那是装备后会消耗体力的“血吸いの衣”。



由正北面的通道前往大曼荼罗图，在那里的中央有5个蓝色烛台，要依次序以逆时针方向调查右上、右下、左下、左上、正上的烛台，选择“はい”的话便需要再与曾收拾过的首领战斗。

BOSS BATTLE 仙妮之幻影

她的体力达60000，弱点是冰属性，并且会吸收风属性的攻击。基本上其攻击模式与以前没有分别，但是威力就随之上升，当然我方的实力也将大幅提升，因此唯一要小心的是其“恋奴隶之贡物”将吸收我方的1200体力与60技力。另外装备“青龙のお守り”可防状态异常，其他招数都不足惧。

BOSS BATTLE 二仪之幻影

二仪的体力有63000，其弱点是水属性，并会吸收雷属性攻击。此首领可说是最容易对付的，只要出战的角色装备了“雷の结晶”或“雷の勾玉”以及防气绝的“战士のお守り”。对方的任何攻击均会对己方无效或变成补充体力，可以在兵不刃血的情况下取胜。

BOSS BATTLE 太御次利御守之幻影

太御次利御守的体力是68000，本身没有特别惧怕的属性。与之前一样，其攻击力超高，因此对付它的理想方法是向他使用“幻雾”，令对方无法击中我方，如此要取胜便易如反掌了。

BOSS BATTLE 田织之幻影

田织的体力是属幻影中最低的，仅有39000，她也没有害怕的属性。与以前一样，开始时会有大群飞蛾帮她挡下攻击，因此尽量派攻击次数多的角色如鸫、藤兵卫和泪出战。另外为防对方的异常状态攻击，因此参战角色要装备“青龙のお守り”和“白虎のお守り”。

BOSS BATTLE 韦驮天

韦驮天的体力为65000，其弱点是圣属性攻击，因此最好选择已学会“光阵”法术及懂圣属性攻击的角色出战。本身的招式与以前相同，使用“无拍子”时任何攻击均对他无效，要使用“清心”来消除。另外对方会持续提升速度，最佳的对付方法就是为同伴装备“必中の指轮”(以金刚石、龟の甲罗、神水制造)，又或是派为朝以“正射必中”及藤兵卫发动“心眼”后来攻击，如此不管对方怎样提升敏捷性也无所遁形了。

当众人击败韦驮天之后，会发现对方的声音改变了，原来对方是被壹物的附身了。而他虽然落败，但是却又发出了奸笑，因为他要将韦驮天全部的力量解放出来，然后变身成一只四不像的怪物。

BOSS BATTLE 韦驮天(变身后)

韦驮天会变身成一只怪物，体力暴升至88000，其弱点仍是圣属性。对方会使用“钝坚”法术，其攻击力会变得相当高，能连攻五次可伤接近1500点的体力。而“超绝最速连打法”即使并非全部命中，也能伤全体超过2000点体力，体力低的角色随时都有即死的可能。至于对方最强的攻击是“血だるま突进”，一击可伤接近3000点体力，因此别派低于此数值的角色出战。而要己方时常命中敌人，最好当然是继续装备“必中の指轮”。

韦驮天被击败后，壹物便从他的体内离开，还骂这个身体一点用也没有，跟着走到韦驮天身前对泪说，就算泪能战胜韦驮天，也无法击败曼荼罗法师。岂料这时韦驮天竟从后面擒下壹物，

韦驮天无法容忍自己遭壹物利用，因此他决定与壹物同归于尽，一起化成飞灰消失。

韦驮天此举令大家觉得虽然他是敌人，却也有值得尊敬的一面，牛坊主便念经进行超渡。这时壹与似乎有点不适，土偶便急忙慰问，壹与表示没事，为朝便提醒众人早点收拾曼荼罗法师令这里恢复正常。

曼荼罗的大逆转

回到大曼荼罗图上方蜘蛛建筑的口部就可打开，入内到达颜面迷路，会发现当走到某处就会变成另一视点来看主角行动，只要继续朝间面向的地方走其实也不会迷路的。先往左行到尽头有宝箱，可取得“断末丸”，那是藤兵卫的武器。而往右前进，途中能分别开启3个宝箱，分别得到“总金兵の甲胄”(需要战斗)、五个“技能の印可”及有诅咒的“恸哭の刃”。

沿路走到西北出口会到达最深部，走到尽头便听见曼荼罗的说话并现身，他赞扬大家能通过重重难关并收拾众多敌人，跟着便说现在是大逆转的时机来临了。

BOSS BATTLE 曼荼罗法师

此战曼荼罗的体力有80000，而他并没有任何属性特长，基本上与之前在雾岛峰战斗相同，会使用各种最强和最弱的法术，当使用“逆转の劫火”时法术的效果就会相反。另外还会使用“无敌咒法”令自己变成无敌的，那时就要用“清心”来消除效果了。出战的角色可选为朝、藤兵卫和泪，其中为朝的“刚力の弓”每一击可伤达2000点体力以上。

BOSS BATTLE 曼荼罗法师(变身后)

本次曼荼罗会变身成大蜘蛛再战，体力暴增至120000，同样地没有特别的弱点。而对方的招式全都都不同了，“阴阳逆转の术”是把我方前后卫角色对调，只要行动换回便没事了。而“曼荼罗结界”则会分“知”和“力”两种，前者(绿色)令术的损害变成两倍，而物理攻击

威力减半。后者(黄色)则变成法术减半，物理攻击威力加倍，其普通攻击可攻3次，但命中率低。"混沌の雾"可伤全体各一半体力。而它最强的招式是"曼荼罗蜘蛛の糸"，令全体处于濒死状态，要立即由牛坊主或果雅用"月露"来回复。而它的"生・转换の术"则会自补超过十分之一的体力。

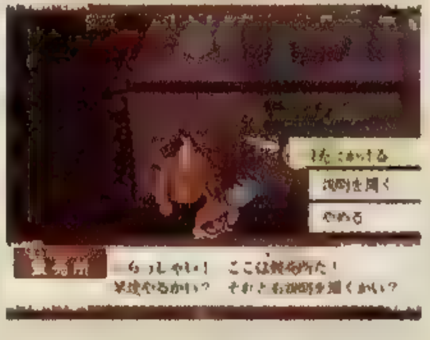
再度击败曼荼罗法师后，对方说不愧是龙宫的王子，能碰上像泪这样既强壮又优秀的人是他的幸运。但是他又说自己的死并不代表事情的终结，要救这个国家就前往亚苏火，那里将是他最后的决战及成为真・英雄的场地。而曼荼罗在临死之前，也像其他的首领一样，向壹与施以突袭，可是事后壹与表示没事，实在不知其用意何在。

众人在曼荼罗城崩溃前逃出，那里也变回火之社，这时却看见世来宇显身，他对众人说别认为自己已经胜利了，又指出不久之后他的神将于亚苏火复活，到时就会将世界燃烧殆尽，说罢会大笑着消失了。

世来宇消失后，众人都誓要前往亚苏火收拾最后的大魔头，但是怎样才能前往该处呢。进入火之社与神主谈话，对方告知前往西北面的雾岛峰的另一边近海有个雾岛神社，会为拥有资格的人开启前往亚苏火的道路。这时雾岛的所有河流都会消失，南下可到达串间山东面的天狗庵，在那里能获得复活法术"入魂"卷物。

故事以外的冒险——长崎町出岛

这时其实也有一些故事以外的事情可做。首先回到长崎町北面的出岛，在那里会再遇见荷狄丸，他说为了感谢泪的英勇行为，因此所有人决定将出岛送给泪，成为他个人的产业。而走进勇者纪念馆会发现里面经过了大幅度装修，江户屋又八告知左边是竞卖场，右边则是纪念品售卖场。



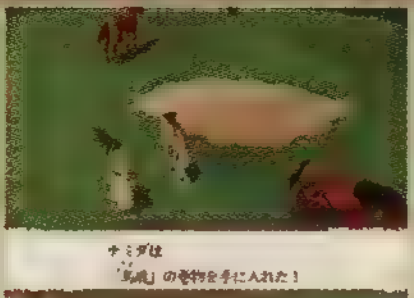
于竞卖场的左下方与人谈话，对方告知泪可最多将10件物品寄放在他那里，其他人会出价，价格会有升降，这就要看玩家选择什么时候把货品售出。

勇者记念馆

名称	价格
なりきりグッズ	1000000
勇者まんじゅう	5
长崎解放馒头	100
萨摩解放馒头	300
纪元杉复活馒头	400
解放馒头	600

与教会门前的男子伊藤说话，便可在出岛进行开发，最多能兴建11种设施，而商店设置的位置好坏会影响销售额。而利用各种设施当然需要支付一定的金额。

当泪离开长崎町后再进入，于桥上会遇到足下兄弟，他们要求泪让他们在这里开店，选择"いいよ"是答应，之后就会有足下商店，入内谈话能免费获得"足下印の手拭"。如果时常在那里购物，该店就会扩建，最后更会有意想不到的东西发售。



接下来再到砂河南部的马鹿村，于村的北部会再次遇到那只猴子万道，谈话之后便要与其战斗。战胜后万道会离去，而己方会获得"马鹿"卷物，虽然万道使用时威力极大，但由玩家使用往往只能给予敌人1点的伤害，还要用二百次才能练成。

BOSS BATTLE 万道

此战对方有69000体力，弱点是冰以外的其他属性，基本上无何攻击都能给予其很大的伤害。然而本次对方不会再像以前那样没用，要小心对方的"马鹿"之术能伤全体超过3000体力以上，故此必须选择体力较多的角色。在战斗期间可在对方身上偷到防具。

前往亚苏火的方法

回到雾岛往大陆西北前进，绕过雾岛峰就是雾岛神社，在入口的村人口中得知雾岛共有三个神社，分别是雾岛神社、青岛神社和在日南村内的鹈户神社。而神社内也有道具及土产屋，能购买技力回复道具"星の雨"。又可向中间的巫女以1000两的价钱购买"神水"。而在右边的巫女则会告知，当壹与学齐所有的技能时，便会传授她奥义"火神乐の舞"。

进入正上方的神社内，可于宝箱内取得饰物"龙骨のお守り"，装备者有10%机会完全回避敌方攻击。向神主询问前往亚苏火的方法，对方却说必须有相当的火之力才能前往，否则就会有性命之忧，但壹与却全无退缩之意，并问泪的意见，泪便表示支持(わかった！)。

「桜島の石1」を手に入れた！

神主看到壹与的决心，于是告知必须解开樱岛的封印才能前往亚苏火，只要集齐3颗圣石及火之巫女的舞蹈，然后接受火之审判，说罢会将"樱岛の石1"交给壹与。而余下两颗分别在青岛神社和鹈户神社内。当两人准备离去时，神主又会给予一些建议。

前往青岛神社直接找神主，把手上的樱岛之石给对方看，就会获得"樱岛の石2"。在雾岛神社的东北面还有天狗庵，在里面可取得提升斗气槽至最大值的法术"怒发"卷物。

接下来前往日南村，鹈户神社位于南面，在那里会找到小林寺和尚，与神主谈话时出示樱岛之石，便能获得最后的"樱岛の石3"。而在神社东南面洞口会看见海边有只石龟，与旁边的巫女谈话付100两可玩"运玉占"，然后按○键向石龟投运玉，掷中龟背上的洞的话就能提升泪1点运气数值，不过却很难命中。

雾岛神社

道具屋	
名称	价格
星の雨	5000
土产屋	
名称	价格
火の石	5000

集齐三颗"樱岛の石"后便前往雾岛神社南面的樱岛，这里只是单程路，而在途中的宝箱内可得到"仙桃"。走到深处会看见一个有火之一族印记的石舞台，在台的南方有个台座，把手上的"樱岛の石"放上去后。

北面的石舞台便会升起并发出亮光，然后会听到声音叫火之女上前跳祈祷之舞接受火之审判，由于壹与会有性命的危险，因此其他人都觉得有点担心。反倒是要壹与来安慰他们。接着壹与便到台上跳舞，而石舞台便发出一股冲天的豪光，有个声音便说已知道壹与的心意，告知壹与已获得资格，然后给壹与一枚"日向之珠(ヒムカの珠)"，跟着大伙儿就会踏上石舞台前往火之一族的圣地亚苏火。

亚苏火

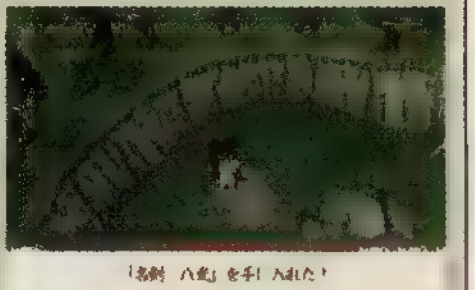
1) 八幡之社
2) 天狗之庵(护衣)
3) 千里滨
4) 天狗之庵(装备屋)
5) 大樱村
6) 仙醉峡
7) 天狗之庵(天露)
8) 大观峰
9) 米冢山
10) 螺嬴之瀑布
11) 火之都迹
12) 黄金神

踏足火之一族的圣地

众人会被传送到亚苏火南部的千里滨，刚往北行不久就会再度看见世来宇，他说壹以及泪已来迟一步，因为他们已经无法阻止他的神复活，然后说他要令此世界燃烧殆尽，并由他重整新的世界。说罢他会召唤出无数的巨大土偶机械人(土偶ロボ)，之后又会遁走。

接下来需往北走离开千里滨，在这里会有土偶机械人进行巡逻，碰上就要战斗，而它们会在战斗中重覆出现。而即使再怎样回避，于北面出口也必定会遇到两场强制进行的战斗。

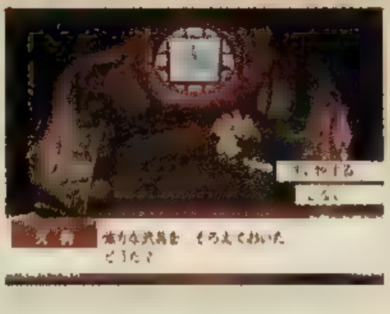
此外在千里滨有不少宝箱存在，左边有"天狗のうちわ"，那是战斗时强制排除敌人的道具。中央有"黑曜石の短刀"。右下有未鉴定的"微妙な铳"，那是鹈专用的武器"青海铳"。于靠中央右上的高地则有两个"空きビン"。而右上角能取得三个"万能药"。而最重要的物品是左上角宝箱，内有藤兵卫的武器"名剑 八光"，虽然攻击力并非最强，却有圣属性，以及可连攻8次。


「名剣 八光」を手に入れた！

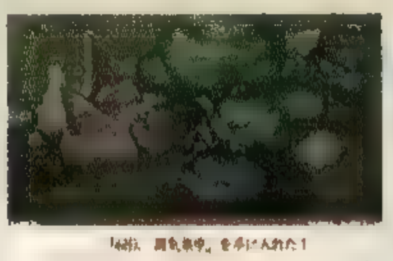
BOSS BATTLE 土偶机械人

每次战斗都要面对两个土偶机械人，每个体力为20947，它们的弱点是水属性，因此“天水”法术及水属性武器对它们特别有效。对方的“土偶ビーム”威力相当高，可给予超过1500点体力的损害，而土偶可从它身上学到此技能。对付方法是使用“烈冻”或“冻岚”将之冻结，如此它们便任凭宰割。

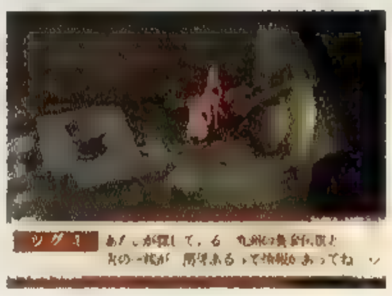
离开千里滨，这里的敌人主要是怕圣属性，其中土偶可从暗黑の翼身上学到新技能“暗の炎”。在溶岩兽身上学到“连续ひっかき”和“砂けむり”。先往西行会有个天狗之庵，但是与其他天狗之庵不同的地方是并未提供新的卷物，而是售卖武器及防具，但每件都卖50000两。



而在天狗之庵东北则有个已成废墟的大樱村，壹与觉得这里有着令她怀念的气息，并且发现有一株樱花树。藤兵卫便说大家已疲倦，建议留在这里休息，大家同意后便先解散了。于村东南的树后其实有宝箱（在记录印东面），能取得“秘传 斗气集中”，可供泪或藤兵卫学习。



这时可和其他同伴谈话，在左边屋内找到鸫，她说其实早在高千穗村的祭日时已曾见过壹与，原因是为了查探九洲的黄金传说，据说火之一族与之有关。不过经过相处后，发现壹与毫不知情，为此她深感抱歉。至于见到其他人则只是一般的对话。于上方的宝箱则可获得五个“技能之印可”，左上则有“天命丸”。



沿右边的路能走到一株樱花树处，那里的风景就像高千穗村，看见壹与站在树前，泪也说因此而回忆起村里的事，包括双亲以及对泪的诺言，就是在这场战斗后，他们在一起生活。回到村中会见到其他人已在村口等待出发，牛坊主还说正在担心两人，壹与告知与泪谈论到往事及未来。

亚苏火连场大战

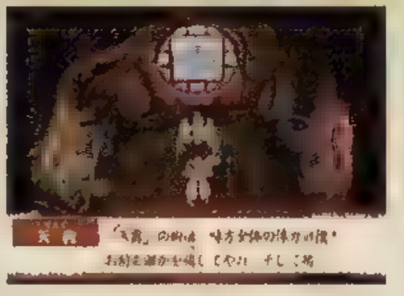
接下来将会是连场大战，因为战斗后再没有村落可供休息，而且是接二连三的山头，大家可在刚进入新迷宫时离开，然后利用“飞梅”飞回村落，再以同样的手段前往迷宫中，当然若道具准备充足，便可单靠记录印回复及储存进度就行了。

往东进入仙醉峡南侧的急斜面，这里的敌人都可先用“冻岚”将敌人冻结后再解决。沿路一直往北走到山顶，就会碰到首领级敌人绝对之菩萨。收拾他后便北行下山，途中的宝箱内有“百年风雨の大铠”。

BOSS BATTLE 绝对之菩萨

此首领拥有60000体力，而同时会有两只怪物与他一起战斗，分别是赤邪龙(水属性)和黎明鸟，由于它们死后首领会召唤出替补，因此只管集中对付绝对之菩萨就行了。不过为免那两只敌人搞鬼，不妨先以“冻岚”冻结它们。此首领会吸收圣属性攻击，其他属性也强，因此可选用无属性的“鸣动”，其他人便以物理攻击为中心对付。此外首领会使用令自己全能力提升或是降低我方能力的招式，可选择为出战同伴装备“白虎のお守り”，或是以“久松”及“清心”解除自身或敌人的各种效果。

离开仙醉峡往西北走是大观峰，但在进入前记得先绕过山头到东北的天狗之庵，在那里能获得全体体力大回复的法术“天露”卷物。

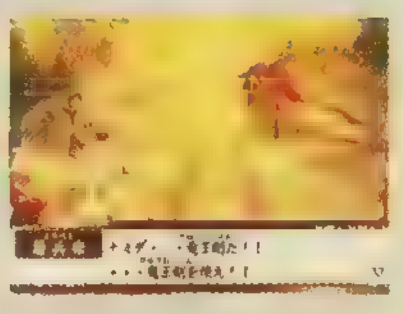


大观峰内有不少分岔路，于东侧登山口南行的宝箱中有鬼一番的“金刚大斧”。走到西面则有未鉴定的“哀愁漂う刀”，那是藤兵卫的“鹰の名刀”。走到山顶记得先分别前往东北和西北开宝箱，取得“吉吊の玉”和“日の雨”，并且在往山顶正北之前先做记录，因为在那里会有BOSS烈火明王。

BOSS BATTLE 烈火之明王

此首领拥有80000体力，能吸收火属性攻击。此首领相当强，他会使用“烈火金刚力”提升攻击力，尤其是普通攻击能连攻6次，每一击都有接近600体力的损害，并且于最后一击时随机使出“雷电剑”、“爆流剑”、“火炎剑”、“刚岚剑”四种属性的攻击，体力低的角色会有被即杀的可能。此外，对方还有一招“大裂破”，能伤全体高达2000体力以上。因此最好派一些防御力及体力较高的角色应战，当他提升攻击力时立即使用“清心”消除其效果，并且使用“幻雾”减低其命中率，还可以利用“神坚”提升整体防御力。以法术攻击为中心的话，最好用“鸣动”或“光阵”。而战胜他后会获得防具“烈火の铠”。

消灭烈火明王后会发生地震，原来在两边通道挡路的岩石会滚到下方，让己方能开启两个宝箱，分别取得“爆炎の铠”和“精神のモト”。接下来走到记录印西面会找到新的通路，沿途能分别从宝箱中取得“回天丹”及“清めの盐”，然后由西南出口离开。



往西走可进入米冢山的稻穗之丘东，这里有新敌人“炼狱の狮子”，土偶能从它身上学到新技“灾いの雾”。注意其火炼放射能伤全体近千体力，而它并不怕冻结。当众人走到顶部中央又会遇到世来宇，他说很久没见，鸫便说他们可一点也不喜欢对方。而世来宇则二话不说挥剑刮起火焰令整个山头烧起来，藤兵卫忙叫泪使用龙王剑扑灭山火，不过米冢山已成为焦土。世来宇对于泪的行动没有动怒，反而大笑着再度消失。

这时米冢山会多了一些宝箱，山顶上往东南能取得“阴阳石”。往回走到稻穗之丘东的东面则有“吉祥丹”。从顶上往西行是稻穗之丘西，在那里的宝箱中能得到“百年人参”。

离开米冢山往南行是螺嬴之瀑布（スガルの泷），而在两个迷宫之间的路上会遇到新敌人“冥界の门番”。此怪物也懂得用“疫病の雾”。另外一种叫“万年龟”的敌人，土偶可从它身上学到新技能“城壁”。

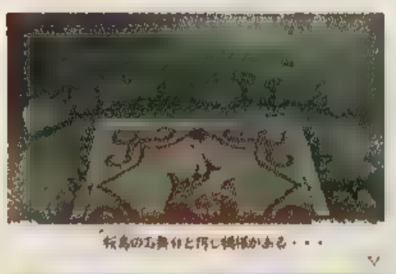
进入螺嬴之瀑布，于林道北侧往东行的宝箱有“破邪の衣”。南下有西和东两条路，于东南面会找到一个能无限取得“名水”的水泉。接着往西南走到山中草原有记录印，走到南面瀑布下就会遇到首领必杀之观音。

BOSS BATTLE 必杀之观音

此首领有60000体力，能吸收圣属性攻击。要注意它虽然不会作物理攻击，却能够连续使用两次法术，对方的“三毒”能令卧房全体产生复数异常状态，因此最好有装备了“四象八卦衣”的美雅压阵，由她负责回复体力，其他参战者也要装备“青龙のお守り”，因为至少不致令同伴陷入混乱状态而自相残杀。另外他还懂得用“天”系的各种法术及“光阵”，另有一招“爱别离苦”更能令人即死，因此最好装备多一些复活道具“汉方和人参”（在鹿儿岛可购买）。由于他还懂得用“护衣”和“结界”，因此最好还是以物理攻击来对付。还有其使用的“医王善逝”能自行回复6000体力及近600的技力。

收拾掉必杀之观音后，众人便南下到林道南侧，在那里的左下取得“龙のうろこ”后，便经右下的出口离开螺嬴之瀑布。

与大魔头恶战

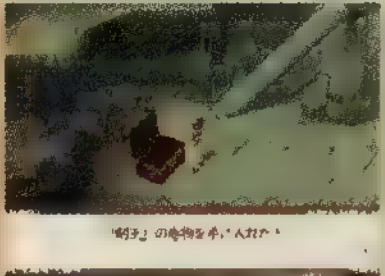


沿路走到亚苏火中央是火之都迹，这里已经成为废墟，这里有一种叫“炎魔神”的敌人，土偶能从对方身上学到“红莲の炎”。于广场入口的记录印往左边走，于破屋分别取得“腐った木刀”和“反魂香”。跟着北上走到石舞台，那里的中央有个与樱岛相同的石舞台，其右下方的宝箱有6个“技能の印可”，而沿右边楼梯走可取得合成材料“ヒヒイロカネ”。

沿右上的楼梯前进会到达废墟，经左下的路绕道回石舞台西面能取得未鉴定的“前卫的な刀”，那是藤兵卫的武器“妖刀不知火”。于西面则能找到“素晴らしい石”，鉴定后是“火の勾玉”。另外于左上有最后一个百鬼夜行箱，击倒千鬼王后能获得最强的无属性攻击法术“剑王”。在废墟右上的宝箱处能得到“天命丸”。

于废墟的记录印储存进度，便北上到亚苏火山，在那里见到世来宇，听完对方一番废话后便要战斗了。

地区：亚苏火
地点：火之都迹
开启时间：随时
取得物品　剑王



BOSS BATTLE：世来宇

世来宇拥有100000体力，虽然较之前变身后的曼荼罗法师还低，但是实力则更强。己方的队员至少要有80段以上，而且最好事先在细工屋制造“生命の宝珠”、“守の宝珠り”、“必中の指轮”和“大の勾玉”提升体力及防御力，然后全装备在参战者身上，选择角色方面也要挑洞、为朝和牛坊主等这些高体力角色，牛坊主负责用“天露”回复体力及以“神力”提升攻击力，其余两人全力攻击。要这样准备是因为BOSS太强，能进行6次普通攻击。其“暗黑激雷”能随机攻击六次（即使装备雷属性饰物也不能防御）。“死の雾”令一人处于濒死状态。“狱炎业火”和“天魔覆灭”能给予全体大伤害，其中“天魔覆灭”更可能伤高达3000点体力以上（若没有装备“守りの宝珠り”更能伤达6000体力以上）。

壹与的真正身份

激战之后，泪等人都筋疲力尽，然而世来宇却像是未战前一样，接着他把剑一挥便把众人轰开。当他要上前了结倒在地上的泪时，壹与连忙护在泪的身前，并且说只要世来宇能放过泪，对她做什么都不要紧。

世来宇冷笑过后，便说一直在等壹与说这句话，然后便一剑贯穿壹与的身体，这一击引发了之前多名刺客在壹与所埋下的法术。世来宇说终于解开了最后的圣刻，原来他一直所说的神竟然就是潜藏在壹与体内的卑弥呼（ヒミコ），世来宇告诉泪一直以来的行动就是要令继承卑弥呼的壹与苏醒，而最后的圣刻就是由火之者自己说出牺牲的话，这也是他为何要亲自与泪战斗的原因。现在他可以创造一个新的火之一族的千年王国。

这时在世来宇怀中的壹与发出惨叫声，然后自体内发出强大的火焰，幸好泪及时用龙王剑张起防护罩保护同伴。这时还保有一丝意志的壹与便向泪道歉，说自己无法坚守对他的承诺，最后讲出自己很爱泪。

看着被世来宇胁持的壹与，泪什么也做不了，跟着世来宇把剑插进地上，此举令亚苏火山崩塌，然后自火山中冒出一座金光闪闪的建筑物——黄金神殿。

世来宇对于自己期盼的愿望成真极为高兴，然后命壹与撷取火之力，便看见浮在上空的小黄金锥体发出一股光投向壹与，跟着能量便贯通整座黄金神殿，还向正下方发出强烈一击令亚苏火山复活。

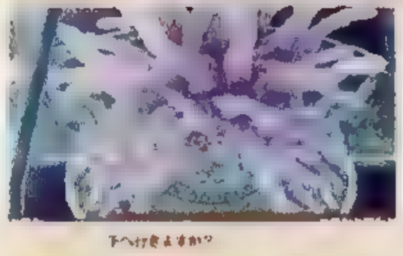
来世宇对于卑弥呼的力量大感满意，他说黄金神殿其实就是引出卑弥呼火之力的器具，现在他与卑弥呼可凭借此神殿的力量支配整个日本国。跟着他便命令壹与对付泪众人。

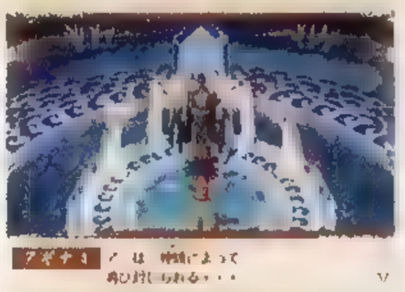
BOSS BATTLE：壹与

壹与的体力有90000，冰与圣属性对她无效，能吸收火属性，而弱点是水属性。由于对方的攻击主要带有火属性，因此最少要为参战者装备“火の勾玉”。另外壹与还会用“光阵”，能伤全体成员达3000体力，因此要立即用“天露”回复体力。而壹与的物理防御能力很低，洞每一击都可给予其1500点以上的伤害。过了一定回合后战斗就会自动结束。

战斗结束后，世来宇会爆发力量将众人轰出黄金神殿直落海中。在昏迷中泪听见壹与叫唤着自己，原来是回忆起十年前的种种往事，包括自己被壹与在沙滩上救起，与养父母在一起幸福的生活，壹与维护自己免被村童欺负，以及在梅花树下壹与说要嫁给泪的诺言。但最后只想起壹与向自己道歉。

收集龙玉制神镜

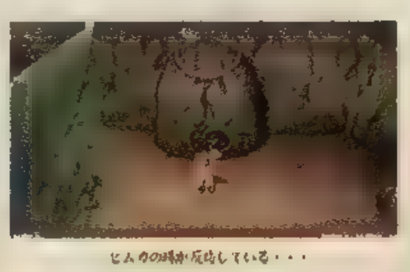




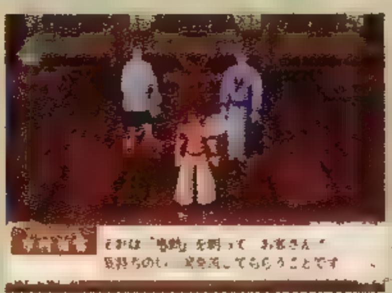
泪醒来时发现原来身在龙宫城的王之间，往下行时龙人族告知是龙之民在救人，又说阿木奈美在神镜之间等待着泪。回到玄关经左右两边通道到下层中央可乘升降机到神镜之间，在那里见到阿木奈美。

阿木奈美已经明白泪无私的精神，她也被对方所感动，因此告知要把邪神封印，就必须再造一面神镜，因此必须有“龙玉”，那是陆上人民与海上人民的羁绊证明，因此请泪收集散布在九洲各地的“龙玉”，最后叫泪要勇敢地朝着自己相信的路前进。这时其他同伴也会到来，大家都出言鼓励泪。

离开龙宫后便使用“飞梅”前往高千穗的高千穗村，于吊桥北面调查有火之印的岩石，就可凭“日向之珠”的力量移动岩石，入内是天岩户。除了可取得“龙玉”外，还能得到令攻击次数上升的卷物“流转”和“火の短刀”。离开时会见到养母，她说会做很好吃的饭团等泪与壹与归来。



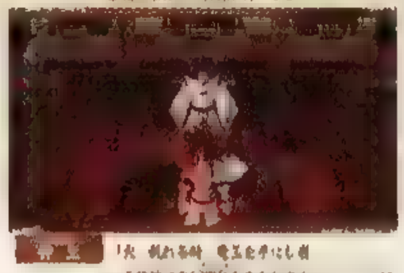
接着前往国东的猪群山，经该山北行进入火之社，在那里会见到牛坊主所收养的孩子们，他们是来鼓励众人的，并说已重建被烧毁的家园，还改名叫“早安！”，最后他们会给己方道具“回天丹”后才离去，然后顺利取得第二颗“龙玉”。



接下来飞往砂河的太宰府，然后往东北进入火之社，在那里会见到仪右卫门和市村出云两兄弟，他们都说听见有声音召唤自己前来，于是说他们虽然没有力量帮助泪，但是却会将泪的事迹转化成舞台剧，并祝众人能平安归来。然后己方便取得第三颗“龙玉”。

跟着前往长崎的云仙，经过该山往西南进入火之社，本次会见到荷狄丸，他于是鼓励泪要努力下去，即使失败也要再次挑战，并指出其他人都会在长崎等他回来。荷狄丸离去后便可取得第四颗“龙玉”。

之后要前往不知火的雷铁岩，经那里可到达火之社。该处会见到天草四郎，他说自己被神引导前来见泪，希望泪能令这里恢复和平，人们都能安居乐业。待天草四郎离去后便取下第五颗“龙玉”。



然后飞到萨摩的潮鸣岩，再南下进入火之社，在里面会见到领主及村民，他们说经过努力终于能种出甘甜的芋头，然后会赠予一个“萨摩芋”。己方也可取得第六颗“龙玉”。

最后是前往雾岛的宫崎町，由那里往西北走进原是曼荼罗城的火之社，在那里的神主说世代流传当火陷入混乱时，持龙玉的人能令此地再次调和。跟着会给泪一个“日の雫”才离去，而泪也顺利得到最后一颗“龙玉”。

回到龙宫城的神镜之间找阿木奈美，她就会集七颗“龙玉”制成“神镜”，并说当泪做好准备后便再找她。若是与阿木奈美谈话，她就会化身成为一条蓝色的龙，载众人前往黄金神殿。

再闯黄金神殿

可是当众人在黄金神殿顶部着陆后，阿木奈美所化身的龙却遭到攻击而掉进海中，眼见兄长生死未明，泪自然甚是担心。原来攻击阿木奈美的是两个土偶机械人，它们可组合成不同的武器。

BOSS BATTLE：黄金神殿保卫者

这两个首领不仅样子不同，就连攻击模式与体力也有分别，左边那个体力是42000，右边则是33000，其弱点均是水属性，而火属性对它们无效。它们都能一回合攻击5次，它们组合时的攻击“闪光の射手”，能给予全体近3000体力的损耗。由于右边那个懂得“自己修复”来回复体力，因此先集中对付左边那个。另外还会用“磁场生成”令己方气绝，因此要装备“战士のお守り”。至于己方可集中用“剑王”和“天水”攻击。

破坏保卫者后，大家都对阿木奈美的生存不抱厚望了，但是藤兵卫却坚信旧主人没事，因为他深知阿木奈美并不是这样没用的人，因此他们更应该赶紧行动。

众人由顶部的缺口跃进的内部舞台，于起点能于

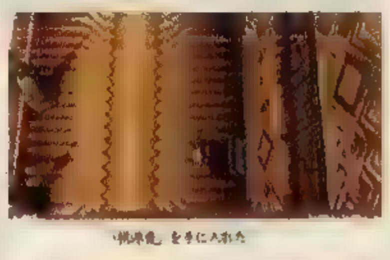
宝箱中取得“精神のモト”。于中央有个火之印，使用“日向之珠”的话就能将大家传送回火之都迹的石舞台，以后也可经那里再前来黄金神殿。至于上方有记录印，右下的宝箱则有两个“广目の铠”。

先由南或北的门口出外，可到最上部外周，分别能取得两个“万能药”和“反魂香”。回到内部舞台经右上的楼梯前往下层，沿路走到尽头有更强的复活法术“活魂”卷物。

经内部舞台左下的楼梯前往黄金之眼房间，这里路旁的柱拥有时开时合的眼睛，当打开时经过就需要与嗳罗战斗，只要留心看着柱顶是否发亮便可轻易避过(开时上方会亮起来)。在这里会遇到之前对付的首领绝对之善萨时的敌人赤邪龙和黎明鸟，土偶能在前者身上学到两种技能“轰雷”和“稻妻”。而在此房间的宝箱内分别有“素朴な本(秘传 不屈の斗志)”、两个“速さのモト”、“神乐衣装”和“金刚石”。

沿路走到下个房间是影合之间，于下方有4个不会闭上的眼睛，要令它们关上必须推上方的不同形状的台座到正确位置，然后分别按下方右台的灯光。而提示就是上方壁上的图案。只要根据附图推便可顺利前进，并取得宝箱的“光の结晶”和“ありがたい铠(鬼岩の大铠)”。

刚离开影合之间就会再次碰到两个黄金神殿保卫者，由于能力与之前没有分别，因此就此跳过。这里的外侧会分为东南西北四个部分，各有不少宝箱存在。于南侧可取得“龙のうろこ”；西侧有饰物“拘束のチェーン”、“仙桃”、濒死完全回复道具“桃源香”；东侧有“慈悲の宝珠”、“日の雨”和“飞天の阵羽织”；北侧有“咒われてそうな铳(焰魔王)”。



与卑弥呼激战

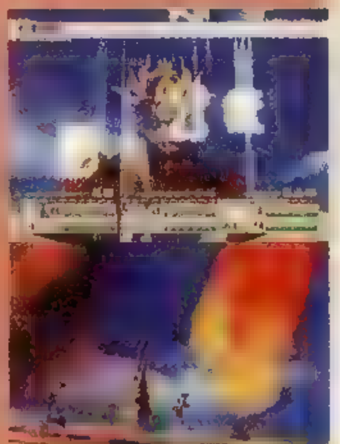
绕到北侧的门再进神殿内部是太阳与月之层，注意这里也像黄金之眼有监视的柱子，而且还分两种颜色，踏上月亮符号地板时红眼就会关上，但地板也会变成透明，踏上太阳符号则情形相反。在前进的途中可分别取得“黄金の招き猫”、七个“技能の印可”、“鬼の铁槌”、“罗汉の袈裟”、两个“心のモト”和“半透明の块(ヒヒイロカネ)”。

成功下楼梯会到达黄金之鹰房间，这里较之前更麻烦，因为地板会间歇性消失，而再现出来时则会令己方强制进行战斗，战斗后又会回到该层起点，因此只有在地板消失时尽快走到没有陷阱的地板上。所以大家唯有反覆尝试。而敌人中有一种叫“破灭の牙”，土偶能在它身上学到无属性攻击技“地割れ”。在这里可分别取得提升一次攻击次数的饰物“飞燕の管玉”、“知性のモト”、“金の玉串”、“テカテカきた石(心の宝珠)”。

到达下方便有石舞台传送众人到另一处，上楼梯便会见到壹与和世来宇，两人更会融合在一起，令到卑弥呼完全觉醒，并且启动黄金神殿真正的力量。而卑弥呼更说自己是绝对的存在，不管善还是恶，只要反抗他就要死。

当他要攻击泪等人时却被其他攻击阻止，来者赫然是千兵卫和棒兵卫，他们叫大家放心，因为阿木奈美没事，而阿木奈美也再度现身叫泪立即使用神镜对付卑弥呼，让对方看其真正（壹与）的样子，然后把部分世来宇赶出体外，但他仍反抗着朝泪冲过去。

BOSS BATTLE 卑弥呼



卑弥呼拥有120000体力，冰属性对他无效，会吸收火属性，弱点是圣属性。此战敌人只会法术，有些招式与世来宇相同，其中“不净の魂”能令全体处于濒死状态，而“破灭の光弹”也能伤全员各2500体力，“大神乐の舞”会随机攻击15次火弹。因此要有装备了“生命の宝珠”、“守りの宝珠”、“火の勾玉”及“四象八挂衣”的美雅压阵，由她立即用“天露”为全员回复体力。此外卑弥呼会用“精の息吹”为自己回复接近30000体力。出战角色除了美雅，还可派装备了“青龙のお守り”和“火の勾玉”的藤兵卫和泪，前者可装备武器“名剑 八光”，后者就只管在装备“必中の指轮”后砍个不停。美雅有空的话也可用“光阵”法术。

最后之战

击败卑弥呼后，世来宇会完全被驱逐出壹与体外，世来宇便问为何壹与要拒绝他，指出自己可是由卑弥呼所衍生出来，还说自己只是为了令火之一族繁荣及对她的爱，而想要夺取世界的，并质问壹与为何要与水之民共同对抗他而舍弃火之力。

不过这时壹与已经恢复本来的意志，声称自己并不是什么卑弥呼，并劝世来宇别再这样。但世来宇却不理会，求壹与再给他力量，然后抓起壹与与自己融合，化身成为巨大的火鸟。

BOSS BATTLE 火之力

火之力的体力高达150000，能吸收火属性攻击，虽然它并无弱点，但是以水或是无属性攻击会较好。可仍然继续沿用之前的队伍，在火之力的面前会有大量的火魂，由于它们挡在火之力之前，因此用物理攻击的话就要先把火之魂打散。火之力还有多种攻击模式，“断罪の火柱”能令一人受伤兼处于异常状态，因此最好装备“白虎のお守り”和“青龙のお守り”饰物。由于火之力的火攻就连“火の勾玉”也无效，因此可改为装备“生命の宝珠”增加体力最大值。而“业火弹”、“灼热の炎”会随机给予攻击，由于是最后一战，有人死了便用“反魂香”复活。

对付方法是由藤兵卫装备“秘刀波切丸”以物理攻击。美雅就可装备“慈悲の宝珠”提升法术威力，如此只要发动“剑王”就可一次清除所有的火魂，即使对方以“转生の炎”令火魂再现，对于我方也仍不能构成问题。至于泪就只管用物理攻击吧，一有机会则可发动奥义。

众人终于击败火之力，泪于是用神镜将之封印，晕倒的壹与也就变回原来的模样。而失去力量的黄金神殿因失去其光亮而开始崩溃，泪奋不顾身地奔向壹与。这时其他的地方都已站不稳，幸好还有化身成龙的阿木奈美，载着其他人飞到空中。

虽然大家都叫泪逃生要紧，但是泪岂能不理壹与，这时壹与身处的地方也崩塌而直落下去，泪一点也没有犹豫地就随着壹与纵身跃下。终于泪在空中成功抓住了壹与，可是两人这样掉下去也难逃一死，这时他听见阿木奈美对他说话，叫他发挥出自己的潜能。最后泪也像他的哥哥那样，化身成为一条红色的巨龙，更与阿木奈美二者合一变成白龙将神镜封印。

九州终于再度得到和平，而变回人身的泪则抱着仍在睡梦中的壹与，情景就像十年前壹与救他时那样，只是本次变成由泪深情地吻着壹与。终于壹与苏醒过来，泪也对她承诺今后会永远生活在一起，壹与于是高兴地搂着泪笑了。这时其他同伴也平安到来，故事就此圆满结束。

补遗情报

最强奥义
当角色学到第五种奥义后，可前往特定的地方取得最后的究极奥义，以下是已知的取得地点。
泪：龙尾洞与老人谈话
壹与：雾岛神社右边的巫女
牛坊主：汤布院村与毛毛寺和尚谈话
土偶：金山的最终矿脉
鬼一番：太宰府天满宫调查左边梅子树
纳：与熊本町领主谈话
为朝：往鬼城与鬼大将谈话，找熊本城主取白绎之矢，到宇土村神社发生事件，最后调查白缝的石碑
美雅：进入猫寺反覆谈话
藤兵卫：西面犬者之庵宝箱

白仙卷物取得法
破れた卷物1：暗一家赢取9999999个札券换取
破れた卷物2：在长崎的出岛足下兄弟商店消费，令其商店扩张至第四阶段后会出现
破れた卷物3：平尾台的宝箱内
破れた卷物4：鹿儿岛乐座完成道具屋任务

小林寺和尚出现地点
高千穗：九十村
国东：汤布院村、安心村、门司村、日之出村
砂河：志贺村、柳川村、伊万里村、太宰府
长崎：佐世保村
不知火：竹积村、八代村
鬼岛：八幡滨
萨摩：知览村、指宿村
雾岛：佐多村、日南村

（全攻略完）

高达 SEED 路线爆机攻略

SECTION 10b 暗[illegible]始动

胜利条件：アークエンジェル到达地图最下端、敌军全灭

战败条件：マリュー被击破

取得配件：サイココントローラー

STORY

扎夫特军正准备向阿拉斯加的地球连邦基地发动进攻，奥古认识到事态的严重性于是决定前往地球。另一方面，正在阿拉斯加调整装备的大天使号成员，刚收到正式的调职命令，连穆及在内的数位大天使号的成员要被派遣到其他战舰。就在大家议论纷纷的时候，扎夫特军的进攻正式开始了。

CHECK POINT

如果要进入隐藏关Ex6b，就必须在六个回合内让大天使号到达画面最南面。由于我方的主力舰队会在画面左下方出现，因此建议让大天使号往西走，但千万不要走得太前否则会成为敌军的靶子。到了第三回合，穆乘坐卡布兰出场，利用他阻挡敌机接近大天使号，趁机会逃往南面。接着在下一个回合，我方的主力舰队便会到达，这时只要全力协助大天使号逃走便可。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
ジン	x30	ザフト兵

EX SECTION 4B 地球[illegible]落[illegible]

胜利条件：消灭恶魔高达

战败条件：自军全灭

取得配件：—

CHECK POINT

这一关会遇上威力极强的恶魔高达，开始时千万不要太过接近，最好能先消灭周围的杂兵。当敌军的数目下降到一定数量时，Master 高达便会出现，要同时对付恶魔高达和Master高达并不容易，最好先集中攻击Master高达。如果要进入EX SECTION 5B，就必须利用多蒙消灭恶魔高达和Master高达。由于恶魔高达在每次战斗始时会使用ID指令恢复全部体力，玩家必须先利用マッナガ的ID封印指令将恶魔高达封印，然后再一举歼消它。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
デビルガンダム	x1	コアDC细胞
デスアーマー	x18	ゾンビ兵
敌军增援部队		
机体名称	数量	驾驶员
マスターガンダム	x1	东方不败
デスアーマー	x6	ゾンビ兵

SECTION 11b [illegible]

胜利条件：敌部队击破

战败条件：ゲエン被击破

取得配件：—

STORY

虽然哈曼成功降落地球，可是却遭不明来历的机体攻击损失了部分战力，但她仍然向塔卡尔进发。为了阻截哈曼的部队，亚加玛也前往地球。在同一时间，迪安娜的部队正遭到敌对势力的攻击，得知此事后亚加玛一行立刻前去支援。

机体名称	数量	驾驶员
スモー/シルバタイプ	x1	ポウ・エイジ
スモー/シルバタイプ	x2	DC兵
ウォドム	x6	DC兵
第三势力		
机体名称	数量	驾驶员
レギオン	x1	セセチュリオ
ギャブラン	x1	AI
Rジャジャ	x1	AI
ジン	x1	AI
トーラス	x1	AI
ドライセン	x1	AI
ジン	x4	MDシステム
メッサーラ	x1	MDシステム
ビルゴII	x1	MDシステム
ハンマ・ハンマ	x1	MDシステム

CHECK POINT

开始时，单以TURN A和V高达的力量要对抗大量敌军，实在有一点困难，玩家必须合理利用ID指令才行。到了第二回合，恶灵军团的部队将会出现，建议玩家先对付眼前的敌人再跟恶灵军团对抗。这一关有不少类型的机体可以捕捉，大家千万不要错过。

SECTION 12b 正义[illegible]名[illegible]

胜利条件：敌军全灭

战败条件：ゲエン、マリュー被击破

取得配件：—

STORY

由クワトロ率领的援军终于到达奥古，在那里他们遇上了奥古的公主卡嘉丽，得知奥古正陷入水深火热之中。原来拖拉斯正率领OZ的部队向奥古发出最后通谍，如果奥古不立刻弃械投降就会全力进军。由于现况非常危急，小林隼人率领的卡拉巴部队决定助奥古一臂之力。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
グレイファントム	x3	OZ士官
トーラス	x22	MDシステム
ビルゴII强化型	x22	MDシステム
敌军增援部队		
机体名称	数量	驾驶员
フォビドウンガンダム	x1	シャニ・アンドラス
レイダーガンダム	x1	クロト・ブエル
オルガ・サブナック	x1	カラミティガンダム

CHECK POINT

虽然我方初期的机体比较少，但只要善用ID指令，要击它们并不难。ウォドム的HP比较多，最好全力以ID指令一举消灭它。把敌军全灭，敌军的增援便会出现，如果之前已达成必须条件，斯罗和爱娜也出现相助我军。由于敌军中有不少强力的MS，因此一定要想办法捕获它们。另外，ロラン、ソシエ和クワトロ[illegible]リー通信均会有EVENT BOUNS，ロラン跟ポウ战斗也有EVENT发生。

SECTION 13b 决意[illegible]炮火

胜利条件：敌军全灭

战败条件：マリュー被击破

取得配件：—

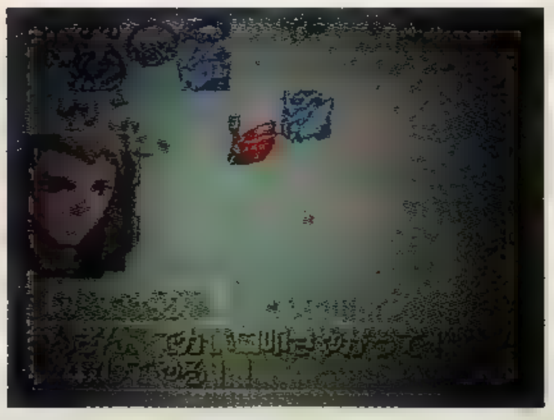
STORY

拖拉斯在快要攻陷奥古的一刻竟下令撤军令人十分不解，原来拖拉斯认为由人类操作机器人相互进行撕杀，绝对不是他追求的理想战场。对于只求胜利的姆路达来说，拖拉斯是不可理喻，于是他决定撤去拖拉斯的职位由自己亲自指挥进攻奥古。另一方面，大难不死的基拉，在歌姬拉克丝的协助下，从扎夫特军夺去了自由高达，看来事情已到了不可收拾的地步。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
フォビドウンガンダム	x1	シャニ・アンドラス
レイダーガンダム	x1	クロト・ブエル
オルガ・サブナック	x1	カラミティガンダム
トーラス	x6	MDシステム
ビルゴII强化型	x12	MDシステム
敌军增援部队		
机体名称	数量	驾驶员
ビルゴII强化型	x1	MDシステム
トーラス	x2	MDシステム
第三军部队		
机体名称	数量	驾驶员
センチュリオ	x1	レキオン

CHECK POINT

敌军的初期部队数量十分多，而且ビルゴ还有特殊防御机能，必须多用近距离攻击。幸好它们是由MD SYSTEM控制，在命中和回避方面很弱，不算太难应付。敌军的数量降至7台以下时，连邦三小强便会登场，最好先将他们打散再逐一以ID指令对付。另外，卡嘉丽和基拉战斗可获得EVENT BOUNS。



●BANDAI ●2005年5月26日发售 ●SLG ●游戏人数1人 ●芯片记忆 ●6090日元

SD高达G世纪DS
Text：秀吉 Design：lokk

SECTION 14b ガ[illegible]の王国

胜利条件：敌军全灭；
战败条件：ノイン或ヒイロ、ゼクス被击破、マリュー被击破
取得配件：ハイクリアランスパーツ

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
バーザム	x12	ティターン兵
敌军增援部队(一)		
机体名称	数量	驾驶员
アークエンジェル	x1	ジャマイカン
サイコガンダムMk-II	x1	フォウ・ムラサメ
敌军增援部队(二)		
机体名称	数量	驾驶员
ゼク・アイン／第II种兵装	x3	ティタ ンズ兵
ゼク・アイン／第I种兵装	x3	ティターンズ兵
トーラス	x3	ティターン兵
バーザム	x3	ティターン兵
第三军部队		
机体名称	数量	驾驶员
デビルガンダム	x1	コアDC细胞
デスアーミー	x15	ゾンビ兵
第三军援军部队		
机体名称	数量	驾驶员
マスターガンダム	x1	东方不败

STORY

虽然卡嘉丽率领的连合军成功将OZ击退，可惜却被不明来历的军队偷袭最后导致奥古失陷。为了寻找新的根据地，而最理想的地点就是“玻璃王国”，该处的女皇是与希罗相熟的莉莉娜。加上有传闻跟OZ关系十分密切的泰坦斯下一步也打算进攻崇尚完全和平主义的玻璃王国，令众人下定决心前往相助。而帮助了基拉取得自由高达的拉克丝，终于被阿斯兰发现，她的下场又会怎样呢？

CHECK POINT

第一回合先不要跟敌人硬碰，站在原地完成此回合。到了第二回合希罗和ゼクス便会加入，只要三架MS组队就完全不怕敌人的攻击。到了第三回合恶魔高达便会登场，幸好此时我军的主力部队也会出现，足以跟它抗衡。对付恶魔高达的方法跟之前一样，先封住它的ID指令再一举消灭它，成功击退恶魔高达后Master高达便会出现。敌军的数目降至一定程度后，泰坦斯的第二次援军便会登场，同时正义高达也会加入我方。

SECTION 15b 月世界之门

胜利条件：敌部队击破
战败条件：マリュー被击破
取得配件：ハイグレーパーツ

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
センチシュリオ	x4	レギオン
ジェガン	x2	MDシステム
バタラ	x3	AI
サーペント	x3	MDシステム
グロムリン	x2	MDシステム
ガンダムMk-V	x1	ジオンペテラ兵
スモー／シルバータイプ	x1	AI
量产型キュベレイ	x3	バイオ・ユニット
敌军援军		
机体名称	数量	驾驶员
ターンX	x1	ギム・ギンガナム
マヒロー	x1	スエッソン・ステロ
マヒロー	x17	ギンガナム兵
アルマイヤー	x3	ギンガナム队大名

STORY

莉莉娜为保护王国的和平以及增援的安全，决定放弃王国的主权。地球周边的宇宙已被扎夫特军占领，于是クワトロ一行人只好先返回宇宙战线，而クワトロ更决定将指挥权交给玛莉，用于负责指挥所有舰队。就在此时，在宇宙上遇到了不明来历的部队。

CHECK POINT

回到宇宙，终于可以再次使用宇宙专用的MA，在战力上明显地加强了不少。敌军大多数是由AI驾驶平均实力较弱，大家应该趁机会捕捉。敌军的初期部队中，最强的可说是艾安，加上每次战斗时都会恢复部分HP，所以要尽最在短时间攻倒他。将艾安击破后反迪安娜军的首领ギム・ギンガナム就会率领部队登场，利用多蒙跟他战斗可获得260 EVENT BOUNS，绝对不要放过。TURN X比预期中弱，先用地图炮将他周围的部队打开，再逐一击破便可。

SECTION 16b 冲击的黑历史

胜利条件：敌部队击破
战败条件：ロラン、マリュー被击破
取得配件：—

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
マヒロー	x1	スエッソン・ステロ
マヒロー	x15	ギンガナム兵
敌军援军		
机体名称	数量	驾驶员
ターンX／月光蝶	x1	ギム・ギンガナム
メリーベル	x1	バンディットメ
メリーベル	x14	MDシステム

STORY

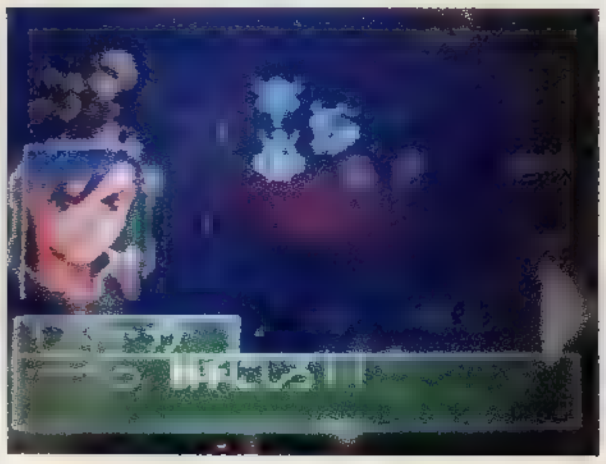
将迪安妮成功救回月球轨道的同时，也收到亚古利巴传来会议会的要求，身为月之帝国女皇的迪安娜实在无法拒绝对方的会谈，于是クワトロ便随同迪安娜一起前往冬之宫殿。可惜会议的结果并不理想，亚古利巴认为迪安娜必定惹来战祸，长始下去只会把月球送往毁灭之道，就在会议进行途中，ギム・ギンガナム擅自命令军队包围冬之宫殿，幸好哈利上尉及时赶到。

CHECK POINT

哈利中尉被敌军部队重重包围，第一事件当然是让他安全逃走，玩家此时最好使用一回合提升装甲的ID指令，再加上哈利乘坐的机体本身拥有I-FILDE装备，相信不容易被敌军击破。当击破スエッソン・ステロ后ギム・ギンガナム及敌方援军便会登场，ロラン和カロード跟ギム・ギンガナム战斗分别有特殊EVENT可取得经验值，而哈利和クワトロ一队攻击ギム・ギンガナム也有会话EVENT出现。另外要留意，TURN X和TURN A周围的部队会被月光蝶所伤，尽可能不要接近它们。

SECTION 17b 宇宙海贼

胜利条件：敌部队击破
战败条件：マリュー被击破
取得配件：—



[illegible]		
机体名称	数量	驾驶员
アルマイヤー	x1	ギム・ギンガナム
Aガンダム	x1	メリーベル
ウィルゲム	x1	グエン
マヒロー	x1	スエッソン・ステロ
マヒロー	x8	ギンガナム兵

STORY

原来在冬之宫殿中装有冬眠机能，如果让亚古利巴抢先一步进入冬之宫殿进入控制室，就会以冬眠中的无辜平民作人质。在控制室中找到了亚古利巴，他说TURN A和TURAN X就是人类所发明的终极武器，最后人类的文明会被TURN A破坏。他们从未来来的目的，就是实行地球归还作战，将已醒觉“争斗本能”的人隔离。可惜最后亚古利巴被在背后操纵一切的古鲁谢及尼基安所杀，另一方面，古安也背叛了奥古，偷偷将TURN A带走送给ギム・ギンガナム，但此时宇宙海贼突然出现。

CHECK POINT

虽然我方只有两台CROSS BONE高达跟敌军作战，但只要善用ID指令集中攻击敌军的ACE驾驶员，就应该能很快将敌军击退。尤其是没乘坐TURN X的ギム・ギンガナム，简直是不堪一击。所以在开始时还是用最强的ID指令和武器先对付TURNA，之后就轻松得多。

SECTION 18b [illegible]出击

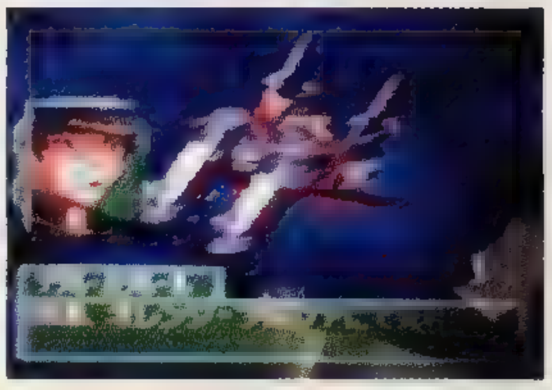
胜利条件：敌部队击破
战败条件：マリュー被击破
取得配件：—

STORY

由于阿斯兰帮助奥古逃出困境，令他与父亲的关系进一步恶化，最终导致将阿斯兰被囚禁了起来，幸好最后被拉克丝委托的沙漠之虎及时救出。奥古方面收到拉克丝及阿斯兰逃走的消息后议论纷纷，最后月球连合军的女王迪安娜决定助众人一臂之力救出拉克丝及阿斯兰。但在另一方面，由米利安多率领的部队却在暗地里活动。

CHECK POINT

这一关我军的初期部队只有阿斯兰和拉克丝二人，而且被敌机重重围困，要想保命必须立刻移动到地图的右下方，而途中建议尽量回避敌人的攻击。到了第三回合，我方的主力部队便会到达此时便可以一举反击了。当敌机的总数少于十机时，敌军的妮迪安便会率领援军出现，由于数量比较少，因此较容易应付。把前后两批敌人消灭后，ミリアルド便会出现，而且还带来大量ビルゴII进场。前者拥有强力的全体攻击，一定要用ID指令尽快击倒它；后者对于射击武器有很强的防御耐性，最好以近距离消灭它们。クワトロ跟ミリアルド通信可获得经验值，ヒイロ跟ミリアルド战斗也有EVENT BOUNS。



敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
ガンダムエピオン	x1	ミリアルド
ビースミリオン	x1	ビースミリオン
ビルゴII	x20	MDシステム

SECTION 19b 前篇 螺旋の邂后

胜利条件：敌部队击破
战败条件：マリュー被击破
取得配件：アップグレードパーツ

STORY

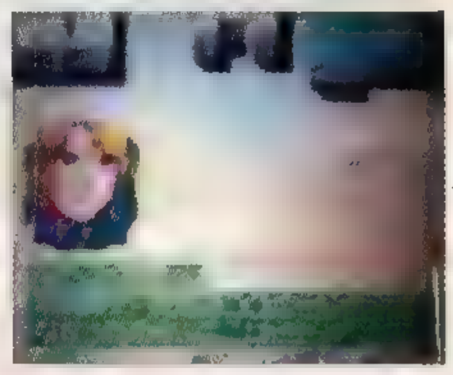
ミリアルド将妮迪安救回了拖历斯身边后，接着便以殖民星解放组织WHITEFANG的身份宣布跟扎夫特军联手对抗地球。不过除了奥古以外，同属保护地球的OZ军也不会袖手旁观，相信扎夫特军与OZ的大战在所难免。由玛莉率领的奥古军本想立刻阻止这次决战，可惜大天使号等多艘战舰均受到不同程度的损伤，因此只好到附近的殖民星稍作修理，并顺便摆脱扎夫特军的追击。另一方面，古鲁谢接受扎夫特军议长的命令，全力追击拉克丝，而这次领军的正是主天使号的ナタル舰长……

CHECK POINT

虽然基啦和阿穆二人也是初期部队，不过到了第二回合便会撤退，算不上是战力。敌军的机体大多时间激光攻击，如果以拥有I-FLEID机体跟他们抗衡，基本上不会受到任何损害；而敌机的HP普遍也比较少，多用队伍攻击或全体攻击就能一口气击倒它们。如果运用玛莉（マリュー）驾驶的大天使号，攻击ナタル的主舰便可以获得300点EVENT BOUNS，千万不要忘记了。

敌军初期部队

机体名称	数量	驾驶员
カラミティガンダム	x1	オルガ・サブナック
クロト・ブエル	x1	レイダー・ガンダム
シャニ・アンドラス	x1	フォビドウンガンダム
ドミニオン	x1	ナタル・バジルール
アレキサンドリア	x1	ティターンズ士官
アージスガンダム	x15	MDシステム
ビルゴII	x9	MDシステム



SECTION 19b 开 扉

胜利条件：クルーゼ
战败条件：キラ或フラガ被击破
取得配件：サイコフレーム

STORY

在战斗中进入了殖民星的阿穆，被扎夫特军打得落花流水，但不知为何古鲁谢亦竟将芙蕾交还给大天使号，可惜途中给连邦军的姆路达所夺，而且更获得由古鲁谢交给芙蕾的"锁键"，这条锁键足以令世界步向灭亡，究竟古鲁谢藏着什么秘密呢？他和阿穆之间有什么关系？

CHECK POINT

这一版后篇比较短，首先将フラガ移动至基拉处跟他组成队伍，然后让基拉发动SEED；接着先不要攻击，准备在敌军的回合进行反击，当受到古鲁谢（クルーゼ）攻击时，就用基拉封印对方行动的ID指令，这样就可以在不受到攻击的情况下全力攻击。将古鲁谢击破时，他会再次复活，这时最好阿穆的ID指令恢复体力，只能再一次将古鲁谢击破便可以过版。

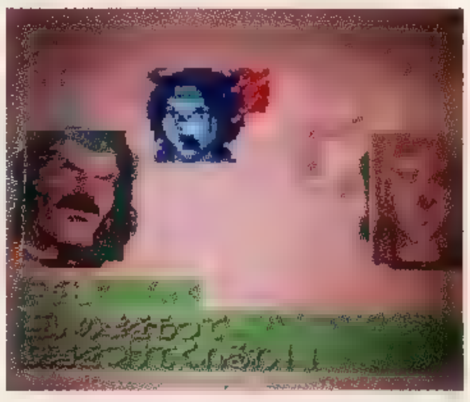
敌军初期部队

机体名称	数量	驾驶员
プロヴィデンスガンダム		ラウ・ル・クルーゼ
ザク・ヴォーリア强化型	MD	システム

EXSECTION 6b 宿命の战

胜利条件：デビルガンダム击破
战败条件：マリュー被击破
取得配件：—
进入条件：在X4b中，利用多蒙将东方不败打倒后，完成S19b便会进入。

STORY



原来之前在冬之宫殿夺取了黑历史晶片正是古鲁谢，获得晶片后更将DC细胞注入天意高达获得再生的能力，如果再多一些时间，连WING高达ZERO SYSTEM和TURN A的月亮蝶也会加进天意高达里面。另一方面，OZ的主力部队已全数到达宇宙，而取得了古鲁谢给予"锁键"的姆路达，正利用黑历史晶片（锁键）将恶魔高达诱导向奥古部队，看来非要先击倒恶魔高达不行。

CHECK POINT

虽然胜利条件是只是击破恶魔高达，但如果不先将四周的杂兵干掉，便很难达成此条件。当敌军总数降至八机或以下时，在恶魔高达附近会出现大量强力的增援，在可能的情况下，笔者建议大家将其捕获。至于对付恶魔高达的方法跟之前一样，先用封印它的ID指令，接着再全力攻击它。如果是由多蒙亲手将恶魔高达消灭，Master高达便会出现，当第一次击中它会出现EVENT，并且将东方不败击倒。

敌军初期部队

机体名称	数量	驾驶员
デビルガンダム	x1	コアDG细胞
デスアーミー	x30	ソンビ兵

敌军初期部队

机体名称	数量	驾驶员
デビルガンダム	x1	コアDG细胞
THE—O	x2	DG细胞
パラス・アテネ	x3	DG细胞
ガンダムMk—V	x2	DG细胞
ザク・ウォーリア	x2	DG细胞
ノイエ・ジール	x1	DG细胞
グロムリン	x1	DG细胞

SECTION 20b 混迷の宇宙

胜利条件：敌部队击破
战败条件：マリュー被击破
取得配件：インコム

STORY

几经辛苦终于将恶魔高达消灭，而东方不败也在战斗中死亡。另一方面，由拖历斯率领的OZ部队正朝布莱德发动总攻击，看来世纪大战即将爆发。但没想到在大战爆发前连邦军的姆路达竟跟拖历斯闹翻，而奥古的部队也正好到达两军交战的宙域，结果最后演变成三军大混战。

敌军初期部队

机体名称	数量	驾驶员
カラミティガンダム	x1	オルガ・サブナック
クロト・ブエル	x1	レイダー・ガンダム
シャニ・アンドラス	x1	フォビドウンガンダム
ドミニオン	x1	ナタル・バジルール
ドミニオン	x2	OZ士官
ビルゴII	x14	MDシステム

第三军初期部队

机体名称	数量	驾驶员
トールギスIII	x1	トレーズ
トーラス	x20	OZ兵

CHECK POINT

开战时，我方处于被夹击的状况，必须先集中突破一方才有可能主导战局。由于位置的关系，建议大家先击破右下方的第三军部队，它们大多是トーラス，只要利用拥有I—FIELD的机体就可以轻松将它们全部干掉。接着将拖历斯击破，所有第三军的部队便会撤退。要留意，希罗跟拖历斯战斗可获得额外的EVENT BOUNS。接下来，余下来就只有由兰达路率领的扎夫特军，事实上对方并没有什么王牌机师，要全灭他们可说是非常容易。

SECTION 21b 最后の胜利者

胜利条件：敌部队击破

战败条件：マリュー被击破

取得配件：バイオコンピュータ

STORY

由于莉莉娜游说成功，令连邦军的官员决定放弃进攻计划，姆路达只好率领余下的部队撤退。可惜，姆路达并未因此而罢休，他宁愿违反军令也要继续战斗而且还使用核弹攻击扎夫特军；扎夫特军方面当然也不示弱，由ミリアルド率领部队负责支援前线的扎夫特军，等待创世大炮完成准备。幸好奥古的部队及时赶到，究竟他们能够助地球逃过一劫呢？

CHECK POINT

同样是三军混战的一关，以三方的位置而言先对付下方的第三方部队较为容易。ミリアルド拥有近距离的全体攻击大家要小心，最好将拥有I-FIELD的机体作为前锋，这样可有效地降低伤亡。另外，利用正义高达和海盗高达的全体攻击，能够快速击破敌军部队，还有利用希罗击破ミリアルド可获得EVENT BOUNS。

对付红军时，最好多利用ZZ高达和W高达的间隔攻击，尽量一口气减少敌军的数量。当敌机的总数少于18机时，敌援军便会出现，此时利用玛莉将アズラエル击破可获得EVENT BOUNS。当ドミニロン被击破后古鲁谢出现，将大天使号移近芙蕾进行通信可将她回收。基拉跟古鲁谢战斗时也有EVENT BOUNS，由于古鲁谢的HP不多全力以ID指令击破他便可。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
イージスガンダム	x9	强化型MDシステム
ビルゴII	x10	MDシステム
第三军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
ガンダムエピオン	x1	ミリアルド
ビースミリオン	x1	カーンズ
ビルゴII	x14	MDシステム
ゲイツ	x4	ザフト兵

SECTION 22b 终末の光

胜利条件：敌部队破坏

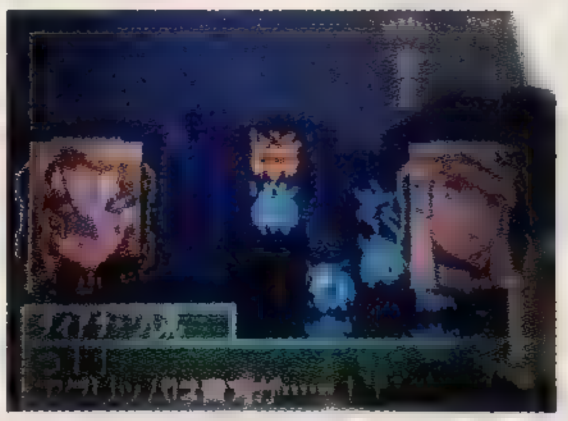
战败条件：マリュー被击破

取得配件：I-フィールド

CHECK POINT

新吉翁军中，以哈曼的卡碧尼部队和莎娜的基玛鲁古最为难应付。尤其是哈曼的卡碧尼部队，如果被他们进行先制攻击，无论多强的机动战士都难以抵挡。所以在开战初段，先等敌军接近再以拥有I-FILED的MA配置在最前线；当敌军接近后，用MA的地图炮先行攻击，只要能够将敌军部队打散，就能大大减低其威力。当新吉翁的部队降至一定数目后，扎夫特军便会从创世大炮出现，但除了古鲁谢驾驶的天意高达外，其他MS只是杂兵，不难对付。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
キュベレイ	×1	ハマーン
ゲーマルク	×1	キャラ・スーン
ザクIII改	×1	マシュマー・ゼロ
サダラーン	×1	ネオ・ジオン上级士官
エンドラ	×4	ネオ・ジオン上级士官
キュベレイMk－II	×2	ネオ・ジオン强化兵
ガザC	×6	ネオ・ジオン兵
ザクIII	×10	ネオ・ジオン强化兵
第三势力敌军部队		
机体名称	数量	驾驶员
プロヴィデンスガンダム	×1	ラウ・ル・クルーゼ
ザク・ウォーリア	×6	ザフトエリート兵
ヴェサリウス	×3	ザフトエリート士官
ゲイツR	×6	ザフト兵
ゲイツ	×12	ザフト兵



SECTION 23b 苏る亡灵

胜利条件：敌部队击破

战败条件：マリュー被击破

取得配件：ハイグレードパーツ

CHECK POINT

极为难应付的一关，要过关就必须耐心作战。敌方机体的性能十分卓越，每部机都拥有全射的能力，如果组成3小队时威力更强得惊人，而且他们经常使用ID指令，机体本身又有特殊防御，用激光武器很难对他们造成较大的伤害。

跟他们作战时不要心急，先用间隔攻击将他们的部队打散，然后我方再用小队三打一进行逐一击破，另外还要多用"ID封印"及"特殊防御无效"的ID指令。由于敌机的攻击力极强，在遇上二至三架的敌人小队时不妨用全机回避来减低我方受到的伤害。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
センチュリオ・レガートゥス	×1	ノーマ・レギオ
センチュリオ・レガートゥス	×4	レギオン
トライアル	×1	D・トライアル
センチュリオ	×18	レギオン

SECTION 24b 未来への道标

胜利条件：敌部队击破

战败条件：マリュー被击破

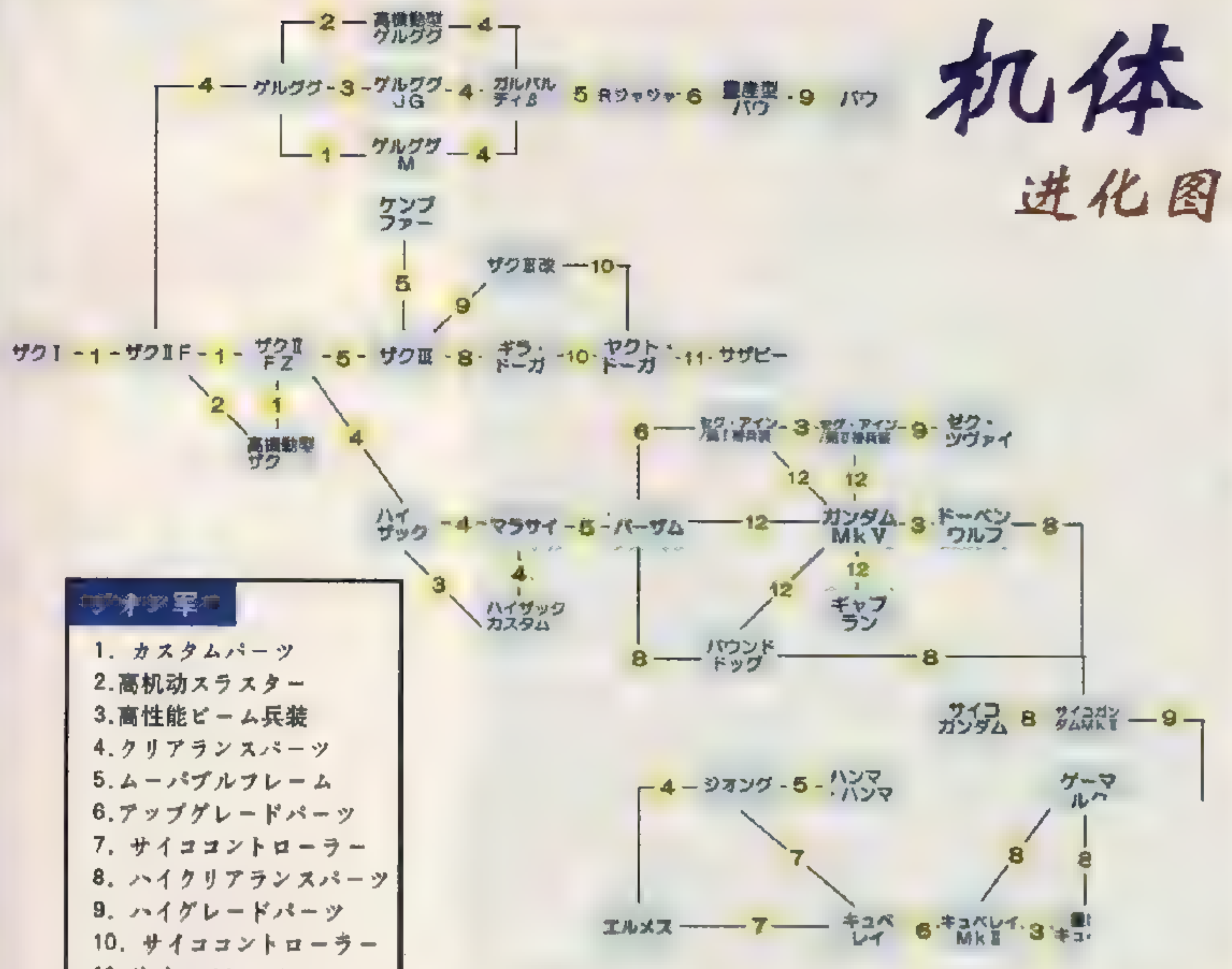
取得配件：—

这一关是最多敌机的一关，大家要有心理准备。在开始时，我军被对方重重围攻，大家必须先歼灭左下角或右下角的敌军，这样才能减少正面战线的压力；而且还必须速战速决，ID指令绝不可少，幸好不少高达主角在第一次战斗时都有特别EVENT可增加SP，令战斗轻松了一些。敌方的机师也擅长使用ID指令，如果不先用间隔攻击将他们分散及削弱，否则很难一举消灭。当受到敌军的部队攻击时，最好先选择回避，等轮到我方行动回合时再全力进攻。当敌军的部队减少至一定程度后，敌援军便会出现，此时必须尽快将ノーマ・レギオ击倒。

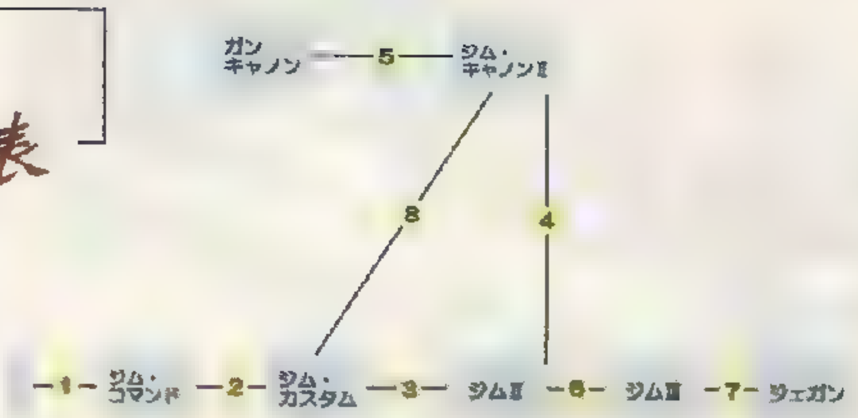
敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
センチュリオ・コンスラーレ	×3	レギオン
センチュリオ・レガートゥス	×6	レギオン
センチュリオ	×30	レギオン
敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
インペラトール	×1	ノーマ・レギオ
センチュリオ・コンスラーレ	×8	レギオン
センチュリオ・レガートゥス	×4	レギオン

全攻略完

机体 进化图表

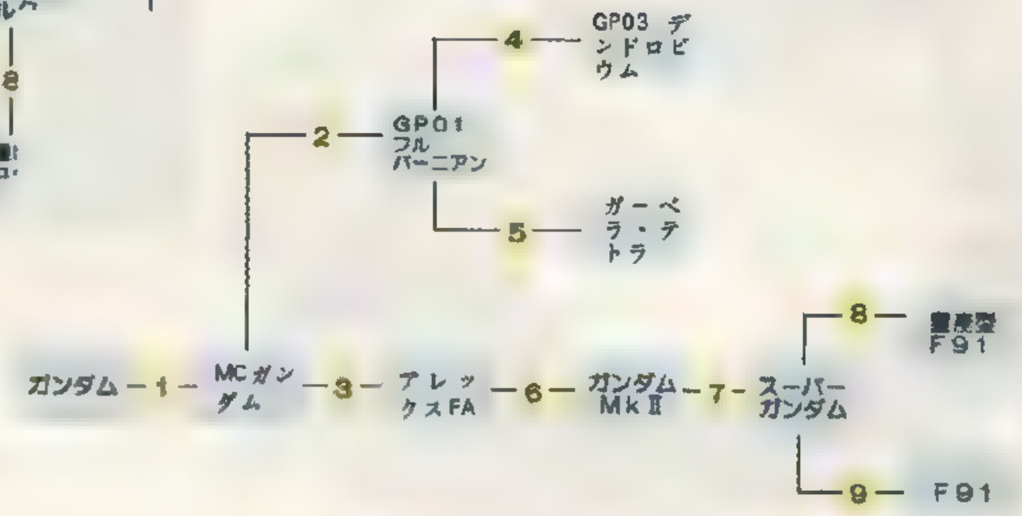


1. カスタムパーツ
2. 高机动スラスター
3. 高性能ビーム兵装
4. クリアランスパーツ
5. ムーバブルフレーム
6. アップグレードパーツ
7. サイココントローラー
8. ハイクリアランスパーツ
9. ハイグレードパーツ
10. サイココントローラー
11. サイコフレーム
12. インコム



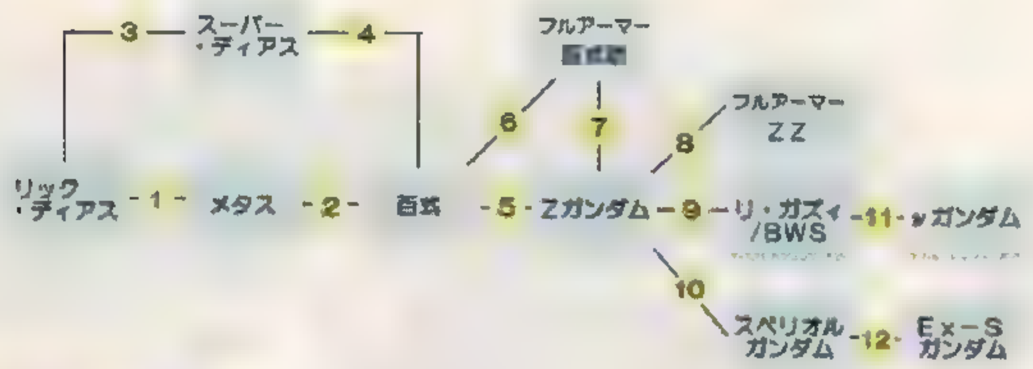
連邦軍 [illegible]系

1. カスタムパーツ
2. カスタムパーツ
3. クリアランスパーツ
4. クリアランスパーツ
5. 高性能ビーム兵装
6. ムーバブルフレーム
7. ハイクリアランスパーツ
8. 高性能ビーム兵装



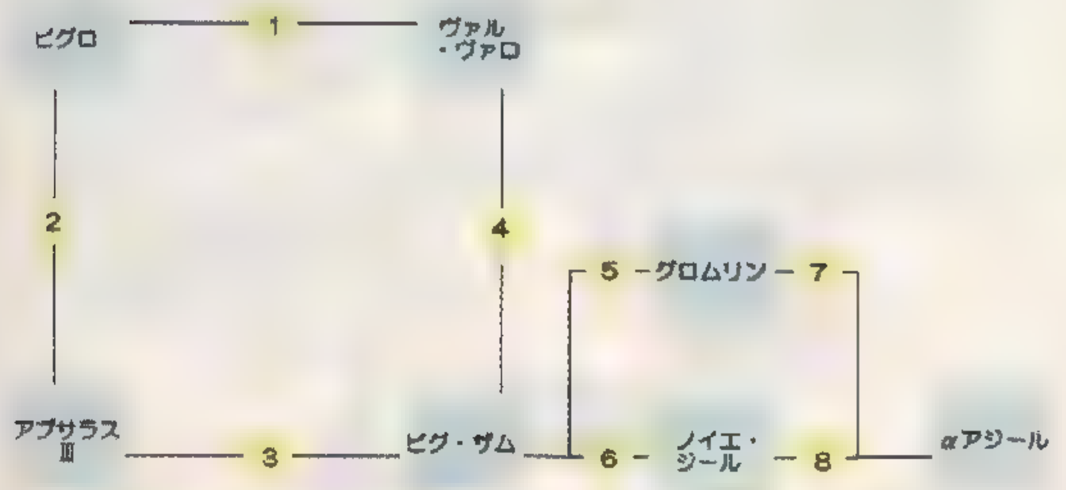
連邦軍 [illegible]系

1: カスタムパーツ
2: 高机动スラスター
3: クリアランスパーツ
4: Iフィールド
5: クリアランスパーツ
6: ムーバブルフレーム
7: ディフェンサーユニット
8: ハイグレードパーツ
9. バイオコンピューター



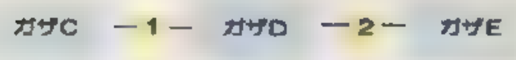
[illegible]系

1. アップグレードパーツ
2. ムーバブルフレーム
3. ディフェンサーユニット
4. ムーバブルフレーム
5. バイオセンサー
6. ハイクリアランスパーツ
7. バイオセンサー
8. ハイグレードパーツ
9. ハイクリアランスパーツ
10. インコム
11. サイコフレーム
12. Iフィールド



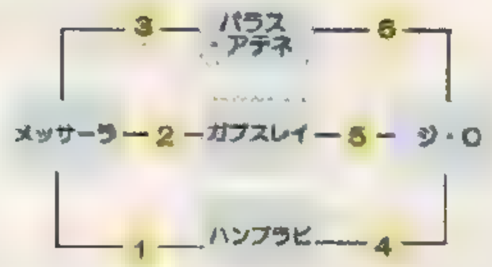
ジオン軍 大型MA系

1. カスタムパーツ
2. クリアランスパーツ
3. Iフィールド
4. Iフィールド
5. ハイクリアランスパーツ
6. アップグレードパーツ
7. ハイグレードパーツ
8. ハイグレードパーツ



ネオ・ジオン軍 ガザ系

1. クリアランスパーツ
2. アップグレードパーツ



[illegible]系

1. クリアランスパーツ
2. アップグレードパーツ
3. ハイクリアランスパーツ
4. バイオセンサー
5. バイオセンサー
6. バイオセンサー

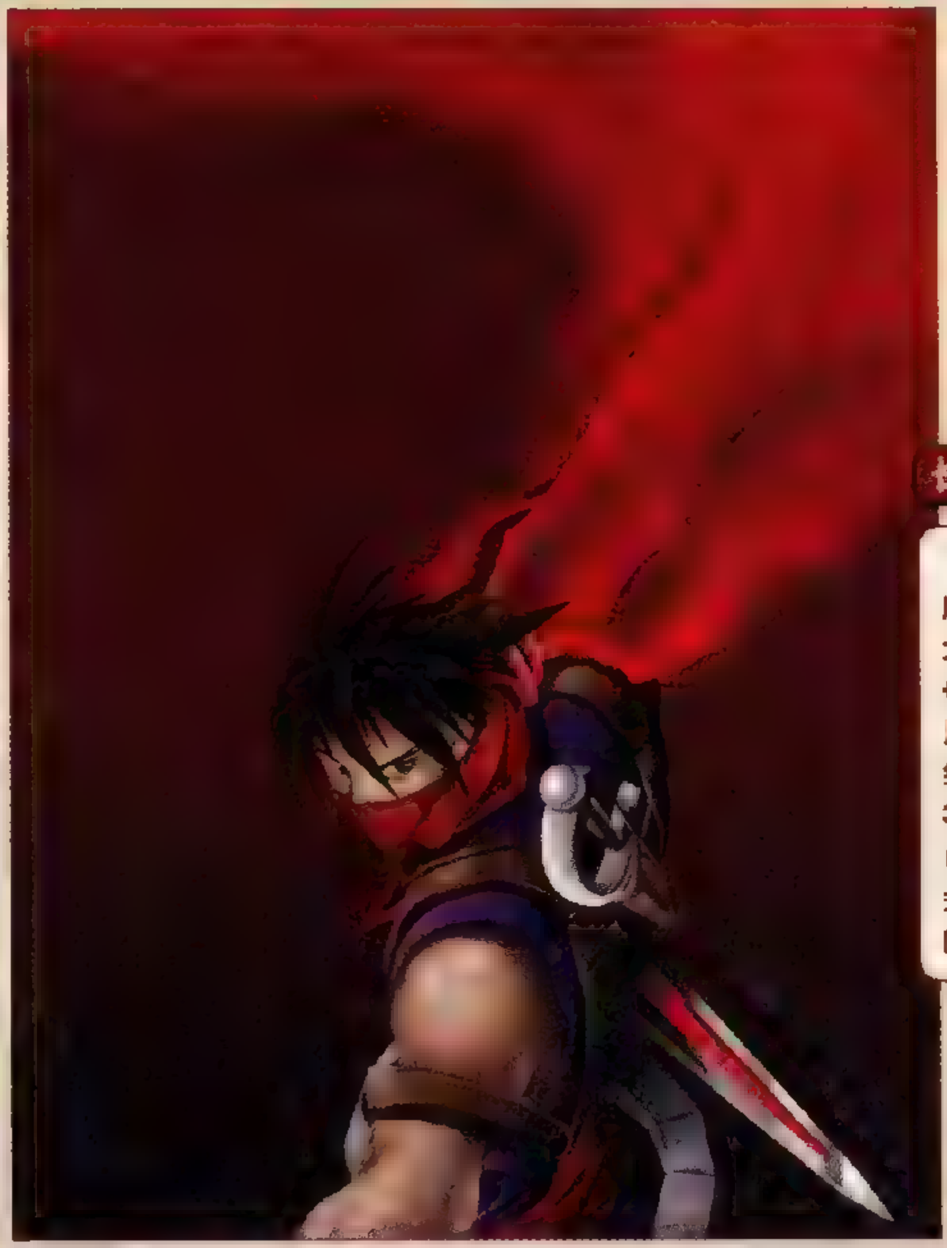
トーラス系

1. ハイクリアランスパーツ

ザク[illegible]系

1. クリアランスパーツ
2. アップグレードパーツ
3. ハイクリアランスパーツ

杭州 星仔



长春 郭立刚

郭立刚玩友虽然做客“G画廊”的次数不多，但每次都能给大伙带来厚礼。这次的《飞龙》也是非常有特色的作品，首先人物面部及身体的质感和明暗细节刻画相当精细，让人有3DCG的错觉，而飘飞的红色围巾又采用了粗犷大胆的处理方式，整个画面显得主次得当同时对比鲜明，很炫的稿子！

大家非常熟悉的星仔玩友本次又有强作推出。在这幅名为《碧水莲华》(画得好，名字起得更有味道，让人不得不佩服啊）中，作者又一次把传统文化元素与现代漫画技法有机地结合起来，营造了一个梦幻般的东方神话意境。瑰丽华美的画面和形象鲜明的人物，无不显示了作者扎实的专业功底。

一幅准原创的尼娜，无论是面部表情、造型细节还是人物气质都忠实再现了原作造型的感觉。更难能可贵的是俞翔玩友这次的稿子在人物身体比例和动态的表现上有了不小的进步，可喜可贺啊！此外，作为背景的3D装饰尽管简单了些，但画面的层次感出来了，效果还不错！

南京 月牙小狐

▲月牙小狐——每次看到作者的来稿，总是会因如此诗意的名字而浮想联翩。而这幅《BLEACH》的同人作品，竟也是这样地富有韵致。紫色系的神秘基调、蝶群汇聚而成的精美背景，拥有完美双瞳的少女涅眼神中的柔情与不安……（店长：好了，打住，你小子是不是失恋了？！苍刃：汗……）

天津 炎玉麟

▲一幅非常“写实”的春丽。通过画面上精确的光影表现，苍刃猜测这是一幅在cosplay者的照片的基础上绘制完成的作品。不过人物在造型细节上多少有些比例问题，不过上色技法倒是比较娴熟，而画中春丽那双美丽的眼睛，更是点睛之笔，非常值得回味呀！

武汉 俞翔

除了飞龙在为男性角色在撑场面，本期“G画廊”再次沦陷。游戏MM又一次占据了小苍的邮箱。不过，毕竟暑假到了，看够了那些在游戏世界中拼杀得你死我活的“大老爷们”，大家都想换换口味呢！这个时候与大家共赏游戏中的plmm，当真也是功德无量的好事啊！呵呵，各位兄弟觉得呢？

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“gamewind@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR SHOP NO.31
源氏物语
鞍马山——
来吧！一起上，我让你们尝尝一下神威的厉害！
咚！
咚！
咚！
嗖——
麻痹！
打死你！
打死你！
麻痹！
!?
扑通！
哈哈，败了吧！我提醒过你们的哦！
就是那小子！
他手上有天钢！
抓住他！
呼——
轰！
跟我来！
我叫苍一法眼，我们玉依人一族在为打倒平氏而战！
玉依人的庵——
刚刚为阁下带路的是樱日子！
多谢樱日子姐姐搭救小生啊！
面前这位极品mm，名字只不过比我那黄脸婆多了一个字，但这素质咋就高出那么多呢？
父亲，听说有贵客登门……
这是小女皆鹤！
皆鹤这厢有礼了！
从现在开始，我正式成为loli控，你小子编故事的时候注意啊！
死东西，忘恩负义！
街道——
景色还不错，不过美女太少了啊！

这位大侠，小的求您仗义相助，救救我失散在五条的妹妹吧，平氏的人在追杀我们！
plmm吗？
没问题！五条是吧！在这儿等我好消息！
千代mm！千代mm！
我源店长义经搭救你来了！
五条——
店长——我就知道店长最好心啦！原来这次又是你来救我啊！
不是吧，你怎么弄得跟"本姑娘"似的？！早知道这样，我就……
哪里走！呔！看枪！
汗，你这是想要我断子绝孙啊！
店长留神！
嗖——
麻痹！
麻痹！
欧耶！店长好棒啊！
未够班吧，哼哼！
汗，这又是哪路神仙在暗中帮忙啊！？好险！
你是哪里来的杂鱼，敢对本少爷如此无理！速速报上名来！
是哪个废柴动了我的猎物！
轰！
问答无用！
店长小心！

未完待续

在上一期因为篇幅的关系《非常精品推介》让位给了攻略……虽然角马不甘心，但毕竟还是应该以大局为重，再加上有《龙背上的骑兵 2》攻略的任务，因此也就——哈哈……

钢之炼金术师 Real Figure DeluxeⅡ

精品鉴赏

种类：PVC 完成品
发售：2005 年 1 月
售价：1,500 日元（每个）
比例：(1/10)
尺寸：150cm（爱德）、170cm（罗伊）、160cm（莉莎）
出品：BANPRESTO

大人气动画《钢之炼金术师》在国内也有相当多的FANS，而目前最令广大“钢饭”期待的应该就是本月21日即将推出的PS2游戏《钢之炼金术师3》。其实“钢炼”的影响不光是在ACG范围内，在模型界也越来越受到关注。这次角马就特别找来由BANPRESTO出品的“Deluxe系列”新作——“钢之炼金术师 Real Figure Deluxe Ⅱ”，从3D的角度展现这些角色魅力。

焰之炼金术师登场！

爱德华·艾尔林克

表情严肃、一副临战状态的艾德。右手可以与之前推出的“Deluxe Ⅰ”中的互换。

罗伊·穆斯唐

身批风衣，摆出冷酷造型的罗伊。军服的还原度非常高，而右手手套上的炼成阵也是清晰可见。最值得注意的是风衣与本体的结合部分处理的非常有水平，尤其是肩部，给人很强的整体感。

恶搞……
其实很多人都喜欢按照自己的理解、爱好将模型自由组合摆放，由此得到的乐趣与满足自然是不言而喻的。

莉莎·霍克艾伊&黑色疾风号

身穿短袖T恤的莉莎更显干练，美中不足的是手中步枪的金属质感不能让人满意，而且木制枪身的木纹有些失真。黑色疾风号因为小的缘故细节方面被忽视，但整体感觉不错。

无根无源，万法自然的店长的话

每个年龄层的玩家都有特定时期的不同想法，店长最近的心理状态趋向平静，大学时代从来不看的纯文学类读物，现在也能在睡觉前津津有味地欣赏那么一两篇了，这虽然谈不上什么进步，但自然一些总是好的，就像游戏中碰到的那些牛角尖问题，有时想通了索性轻轻地放下手柄，走到户外去呼吸一下新鲜的空气，让视觉的疲惫消失在不知不觉间，使每个毛孔感受自然的温度，有汗就让它流吧，不然怎么能算夏天呢？

由于全球温室效应的影响，这几年的夏天是越来越热了，人一热就没精神，这一点主要体现在晚上。原本吃过晚饭之后众小编喜欢聚一聚，打打格斗游戏什么的，可是现在却很少见到了。大家更愿意钻研一些自己喜欢的游戏，累的时候就直接趴在桌子上小憩一会儿，就连平时因为某游戏的好坏而彼此间要争个面红耳赤的现象也不多见了。平淡的味道在空气中弥漫，但游戏的热情却让自己的体温在逐渐升高……店长希望GW的学生读者们能够有一段充实丰富的暑假生活，即使对于那些已经踏入社会的玩家，也能在这个夏天有一些充实的收获。起码各游戏厂商把带给我们快乐的原材料准备妥当了，只是要看我们自己怎么去做了！

在开篇闲话的最后，店长要特别提醒大家一件事，那就是《游戏风》换了新的发行部门，采用了新的发行渠道。需要邮购最新杂志的读者请不要汇款至老地址了，而正确的是

广州市东山区金穗路42号星汇园二楼（邮编510630）

收款人　原丽华

而各地书商假如要想与我们的发行部门直接联系的话，可致电

（020）38339391转分机1043、1028，或手机13302247523，传真为（020）38339159，

联系人　吴东红

对于已经汇款订阅全年杂志的读者，你们也不必担心，我们仍然会按时发书的，假如没有按时收到，可直接发电子邮件给我们，我们的邮箱地址仍然是：

gamewind@vip.163.com

店长、角马、苍刃，你们要留意了！

前段时间本人因为病了，所以对杂志方面没提什么意见，但经目前7A与7B仔细看过之后，提出下面的意见。希望你们有则改之，无则加勉。

1.情报网络：近来感觉这个栏目做得好了，分类终于体现了出来。最明显的就是7A，但内容少了，所以在7B中有所补充，而杂项情报又回来了，以前是作为新闻的附属品，我也比较少留意的，但封神榜跟情报网络合并也算是为了节省页数吧！

2.E3：7A上的手记算是对6B的E3报道进行弥补吧，内容上算是综合了前面的两期杂志的空缺，但PS3和XBOX360的性能比拼做得很不厚道啊，要知道主机的成败在于软件的销售情况，两主机的性能可以说整体已经不相伯仲了，所以关键就是在其他的因素上。以后要切忌搞谁胜谁负的无意义比拼啊。

3.新作主打：这两期的新作都做得可以啦，我看不出什么大的问题。

4.新作快递：7B上的"新作快递"终于回归去年的老传统，出现了游戏厂商的网站等信息。希望新的玩家能够习惯吧。

5.新作评议会：主要是错别字问题，而贴图的错误也时有发生，请别再出现这样的问题。（这个一直是很多杂志的通病）

6.东瀛采风：这个绝对是个好的栏目，我就不多说了。

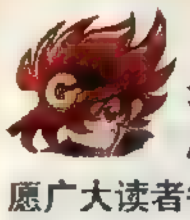
7.攻略：这个一直是贵刊的重点，近来的《TRS2》好评如潮，希望继续努力，但连载速度过于缓慢，引来急需要攻略的玩家的不满。《依利斯的工作室2》的剧情小说在两期内结束，内容太短，真是一个遗憾啊。眼下跟着的《源氏》和《OZ》应该就是第二轮的暑期攻略了，请加油啊，各位小编！

8.劲激对谈：这个栏目的进步已经是有目共睹的了。但内容方面仍然要精简啊，我每次都看到非常辛苦。

9.其他栏目：原来的新栏目"天籁之音"，角马的"非常精品推介"都没了，这是因为当期杂志内容过多的关系吧？希望下期会再度重回杂志中，"OUR SHOP"里新来的美编MM LEONA希望能够帮助杂志，把排版，插图等问题搞好。

10.赠品：CD越来越少了，我记得以前几乎是每期一张CD的，现在可能已经改为不定期了，难道杂志的赠品会大改革？

maxsharp



这次又是一位老读者对杂志提出了全方位的意见，非常实在，也非常热情！店长与其他小编也不知道说什么好了，祝愿广大读者每天都能健健康康，快快乐乐吧！

针对附属栏目的问题，确实如maxsharp所说，是因为当期的内容太多而被迫临时取消了。而一直负责"天籁之音"的专栏撰稿人Ryudo因为去海外留学，现在正由店长在物色新的接手人，如果哪位读者对日本流行音乐、动漫游音乐有深刻认识的话，也不妨与我们取得联系，把今后的"天籁之音"办好！而关于赠品的问题，确实将会有大改革，老编已经就此事与店长进行了秘谈，结果暂时不便公开，总之将来会有惊喜带给大家的！

《游戏风》诚意招聘

成就游戏杂志编辑梦想

开创游戏人生精彩之路

应聘必要条件

1. 拥有非同常人的游戏热情，并乐于将自己的想法与见解传播给其他玩家。
2. 熟练掌握各类计算机办公软件的操作，善于发表自己的意见，能够积极与他人合作。
3. 拥有自己擅长的游戏类型，并对自己喜欢的游戏有着与众不同的见解。
4. 具有相当强的文字组织能力，逻辑条理清晰，拥有一至两篇已在某家游戏杂志上发表的游戏评论或攻略。

应聘参考条件

1. 具有日语二级或英语六级以上的外语能力，翻译文章快速准确。
2. 具有钢铁一般的熬夜斗志，对自己最喜欢的游戏不进行彻底研究誓不罢休。
3. 头脑灵活，善于发掘并总结游戏中的乐趣，并能够利用轻松而有趣的语言将其组织在一起。

以上的应聘条件分为两部分——必要条件与参考条件。只要你满足必要条件，就可以向本刊投来所需资料。如果你同样具备参考条件的话，那么只要通过《游戏风》新任编辑3个月的试用期考验，就能够成为一名真正合格的游戏杂志编辑。

应聘者需提供以下资料

◆**一份详细的个人简历**

（重点写明擅长的游戏类型与自身特长）

◆**一篇关于“我对游戏杂志的看法”的文章**（不少于5000字）

有意成为游戏杂志编辑者请将上述所需资料与详细的个人联系方式（联系电话请务必写明）一并寄至（在信封上注明“应聘”字样）：

广州市东山区金穗路42号星汇园二楼

游戏风组

邮编：510630

本次招聘有效期从即日起至2005年10月31日为止。

#当工作变成一种差事的时候，你才会真正感觉到“浪费时间就是谋杀生命”！店长与众小编自从换了新的工作环境之后，最重要的一件事就是唤起游戏的热情，让工作变成一种乐趣，而不是包袱。不过经过店长半个月来的察言观色，大家的热情还是非常高的！

#店长在北方生活过一段时间，对于北方的一些特色食品还是很有好感的，比如说各类面食。因为编辑部楼下就只有两个小餐厅，快餐单上的那些名目只用了半个月时间就已经全部领教过了，之后每每点同样的东西，令人乏味。因此最近到了吃晚饭的时间，店长总是喜欢故作镇静，目的是让自己再饥饿一点，这样吃东西才更香！但只要有时间，店长更愿意到住所附近踩踩点，去发现一些所谓价廉物美的饮食店。你还别说，在上个周末还真让店长在一条僻静的小巷中找到了，不仅店里的北方食品味道不错，而且干净卫生，只是需要多跑一点路而已。一句话：值得啊！

#店长最近感觉自我越来越善良了，有一天见到一位可怜的乡村教师因为借的车子坏了，无钱修理而在街边乞讨，店长见罢索性将身上的零钱全部施舍给了她。后来回到家中感觉心里还是很不踏实，与其给她钱其实不如帮她解决问题更好，但最终也没有勇气跑回去了……只是自己给自己了一个牵强的理由，天下的穷苦人自己是帮不过来的，只要尽了一点心意就可以了。这就是中国人的阿Q精神，也是店长不能超越自己的重要原因，可能说的严重了一些，没兴趣的人权当是浪费了十几秒的生命把这段话看完了吧。

店长の调查

1. 您感觉本期杂志最好与最差的文章分别是哪一篇？
2. 请评价一下本期几篇攻略的质量。
3. 请列举一下近期内（8月至10月）您最关注的游戏。

最新邮购信息

如邮购2005年7月A以前的《科学时代·游戏风》（目前有少量2月A、2月B、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B和7月A可供邮购）请汇款至深圳34-007信箱（邮编518034），收款人郑鸿荣。

如邮购2005年7月B以后的《科学时代·游戏风》请汇款至广州市东山区金穗路42号星汇园二楼（邮编510630），收款人原丽华。

每册9.8元（含邮费）。邮购时请务必写清楚邮购的期数和自己的详细地址与真实姓名，谢谢！

读者留言板

★7B杂志上的《钢铁传说 沙尘之锁》的内容算不上是攻略吧，只有区区的3页啊！而颇有人气的《龙背上的骑兵2》的攻略也不怎么样，最多也只能算是一般，与我期待中的水准相去太远了！《杀手7》可以看出是转载自《GAME WEEKLY》原刊的攻略，赞一个！《泪之指轮传说系列 贝维克传说》这款游戏早就玩厌了>_<，《游戏风》还要连载到什么时候啊？这期才到第5章，还没到整体的一半啊！

hedy

店长：《钢铁传说 沙尘之锁》确实不能算作攻略，因为它也划分在“初心锦囊”这个版块中，向玩家介绍游戏的系统与基础资料，起到协助玩家顺利进行游戏的作用，店长个人感觉以此游戏在国内的人气，这种做法是比较稳妥的。《龙背上的骑兵2》是由角马来负责攻略的，在不到一周的时间内，角马通关3遍，将所有的结局都打了出来，并且全武器入手。在攻略内容方面包括了剧情简介、攻关要点与隐藏资料，就一篇完全攻略来讲，可能是还不够完美，但店长认为GW的小编尽了力，也请读者今后继续监督我们，让我们的攻略水平能够进一步提高。《泪之指轮传说系列 贝维克传说》其实说是攻略，而从本质上讲，我们是非常看重该游戏的研究的，前一期的系统研究与本期的剧情梗概就是我们向此游戏爱好者致敬的献礼。详细地图式攻略是慢了一点，但在考虑整体篇幅的情况下，我们也要向不喜欢这款游戏的读者妥协，毕竟这是杂志，不是某游戏的攻略本。

★为什么《天外魔境III NAMIDA》还一直在连载啊？连黄花菜都凉了，这游戏也太老了！

crc

店长：非常抱歉，《天外魔境III NAMIDA》的攻略连载拖了这么久，主要责任在店长身上，《GAME WEEKLY》的原刊攻略其实上个月就结束了，我们直到本期才结束。其中的重要原因是新作攻略的内容不断增加，老攻略又不能与新攻略抢篇幅，导致该游戏攻略一直压后再压后，店长实在应该好好检讨一下了！

★我发觉7B的印刷不怎么样，纸张好差啊！有些页面的油墨都渗透到别的页面上了，整体的观赏效果不是很好，比起前几期差了些。请你们在保证内容充实的同时也要保证印刷的综合质量啊。本期的赠品感觉还不错，较为实用，尤其是笔记本封三的游戏年表有一定的资料价值，今后多换新花样啊！

hcw

店长：今年6月份以来，印刷成本与纸张原材料又大幅涨价，为了保证纸质与印刷水平，负责成本监控的领导可是没有少费心啊！类似这位读者的意见我们也从其他各渠道获知了一些，我们将积极地与印刷厂协调，尽可能地达到令读者满意的效果。

★7B的封面我本来比较喜欢的，可是杂志入手之后却发现封面解析度太低，把书拿到眼前近看的情况下会发现有明显的锯齿，这究竟是怎么回事啊？令人心痛的疏忽啊！

浮云

店长：根据店长与负责封面制作的苍刃那里了解到的情报，7B封面的解析度太低是技术问题，具体原因有一定的专业性，店长就不解释了，总之是我们自己没有做好。希望本期封面能够让大家喜欢，并多提选材方面的意见。

编辑趣味讲座

☆PSP最近的破解和模拟进展真是让人目瞪口呆，1.5版、引导、任意UMD引导、免引导，也许到玩家看到这段的时候，都已经有全游戏免引导了吧……四处搜索记忆棒报价中。

☆接下来想玩的游戏不少，《第3次α》、《格兰蒂亚III》等等，看来时间又不够用了。

☆现在每天坚持把睡觉时间控制在6小时，生活也变得稍稍规律了些。

☆这里的天气还是有些不习惯，随时都可能下一阵雨，而不下雨的时候路上的空气似乎都能把人蒸熟了……

◀看到女版新次郎和destiny38后想起的图……

要先在买1G记忆棒呢，还是再等一段时间买2G的呢？

★近期PSP游戏的破解信息涌涌而出，体验几款已破解的游戏感觉非常流畅。读者看到本期杂志的时候也许会出现能完美破解PSP游戏的相关软件。同时PSP游戏的破解还会大大影响1G记忆棒的销量。

★现在的游戏破解进度非常快，到目前为止（12日）已基本上完美破解的游戏有21款，预计明天还会看到有关破解游戏的消息，真是令人兴奋啊！

★自从看过三岛一八的连续技录像后被他的高攻击力完全吸引住，于是就开始练一八。目前跟SEED疯狂对战中。

◆最近有三款动作游戏问世，貌似“ACT之夏”，不过通过初步接触后，小苍发现还是“卡氏风格”的手感更符合我的习惯，虽然这款有着典型CAPCOM动作游戏风格的游戏是独立以后的冈本吉起领军开发的。感慨之余，只有再次期待老卡能够尽快实现复兴，再不要让优秀人才白白流失了。

◆又到暑假了，不过学生时代那种通宵上网或玩游戏的暑期生活已经远远地离苍刃而去了。不过幸运的是，目前从事的工作，是当年梦寐以求的。对于一个每天都在放暑假的人，还有不知足的理由吗？

◆本期“劲激对谈”栏目再次“潜水”，目的嘛……当然是想利用这个休整机会，总结经验，为大家奉献更为精彩的对谈，敬请期待吧！

祝各位读者暑假愉快！

■本期最令电童高兴的事情，非“回归”莫属了！经过两个星期的煎熬，俺终于算是归队成功——重新回到了游戏风众小编的地盘儿。

■最近又有iQueDS的消息放出了。据说该主机首发时只有《直感一笔》同时发售，这样的话，到那个时候我不是只买部主机回家？

■话说某日俺正在为达成《OZ》的Bad Ending努力奋斗中，因为想要达成Bad Ending就要几乎每关都要拿到C或D的评价，这样就不得不延长游戏时间，增加死亡次数……我干脆就在其中一个关卡没有帮助同伴攻击敌人，可没想到……通过此关居然还得到了个装备道具……真是佩服制作人啊！不过想要拿到全道具的玩家可真的是很难想到有这么一种道具吧？

■近日从MASH那里搞来《影牢II》进行测试，不一会儿就引来其他小编的眼球。本来用这样那样的BT陷阱对无辜的人们使用应令人不忍，不过我却隐约看到众小编嘴角露出那阴险的微笑……现在只要想想就后怕……

☆在经过了惊喜、失望、猜测、指责以及怀着复杂的心情等待之后，《樱花大战V》终于推出了。对于角马来说已经很长时间没有一边兴奋地哼着游戏的主旋律一边玩一款游戏了。有可能是游戏确实打动了我，也有可能只是FANS的一种激动，但有一点可以肯定——能够有一个系列陪伴自己度过将近10个春秋，绝对是一种幸福！

☆应不应该坚持自己的原则？应该怎样坚持自己的原则？这些对于刚进入社会大学堂的角马来说还太难……

☆人生五十年，与天地长久相较，如梦又似幻；一度得生者，岂有不灭者乎——织田信长

▲希望不要再延期了……

下期精彩内容预告

暑期攻略持续加温！

捉猴3

战国BASARA

钢之炼金术师3

新天魔界 混沌世纪V

PSP专栏全面开放

◇PSP游戏至酷研究

◇PSP各类应用软件测评

◇PSP热点模拟器信息汇总

8月2日上市！

8B将成为你最舒畅的消暑极品！

七剑
序章
7月29日
《七剑》电影全亚洲同步上映
《七剑·序章》漫画同期上市
一起领悟“七剑世界”！
重新定义
宋洋 光祖 三谷裕希 牛同学 陆明 健一 颜开
《七剑》形象比赛
激烈开催中！
推广机构：
广州市道大广告有限公司
详情请留意：
Http://www.bigmovie.com.cn/swords7
支持媒体：
动漫周刊
Animation & Comic Weekly
动漫A-club
动漫前线
漫画代
南方动漫网 www.591AC.com
sina.com.cn 新浪网
搜狐动漫 yule.sohu.com
游戏频道 GAME.21cn.com
游戏频道 tom.com
Okcomic.net 中漫网
iT.com.cn
移动用户发送A到223300和七把神剑亲密接触，探寻宝剑背后的秘密（0.5元/条）；发送A到223366下载精彩剧照，和神秘剑主面对面（2元/条）

WORLD SOCCER
Winning Eleven
9